

NR. 100
STUFEN 4-8

AVENTURIEN

REISE ZUM HORIZONT

THOMAS FINN
ANTON WESTE

DSA-GROUPENABENTEUER FÜR 3 - 6
HELDEN DER ERFAHRUNGSTUFEN 4 - 8



Das Schwarze Auge

10349
PDF



REISE ZUM HORIZONT





Lektorat: Florian Don-Schauen, Thomas Römer
Cover: Tom Thiel
Umschlaggestaltung: Ralf Berszuck
Innenillustrationen und Karten: Don-Oliver Matthies, Caryad (S. 76), Y (S. 84)

Copyright © 2014 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGEN, AVENTURIEN, DERE,
MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA
sind eingetragene Marken der Significant GbR.
Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt.
Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung,
Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem,
elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher
Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

ISBN 978-3-95752-922-0



Reise zum Horizont

von

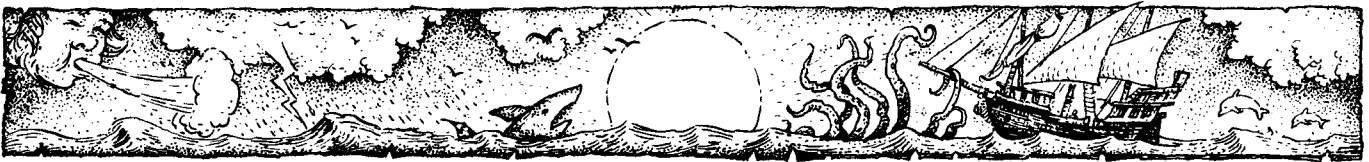
Thomas Finn und Anton Weste

Ein Abenteuer

für den Meister und 3 bis 6 Helden
der Erfahrungsstufen 4 bis 8

Dank für Beratung und jede Art von Unterstützung an
Peter Diehn, Andree Hachmann, Stefan Küppers, Jörg Raddatz, Thomas Römer,
Gregor Rot, Hadmar Freiherr von Wieser sowie die Briefrollenspieler Thorwals

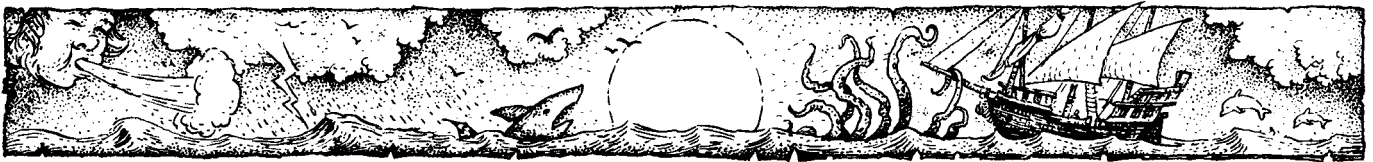
Gewidmet den Autoren und Spielern der nächsten 100 Abenteuerbände.



Inhalt

Vor dem Abenteuer (Meisterinformationen)	5
Handlungsüberblick (Meisterinformationen).....	5
Kapitel I: Die Karte nach Westen.....	9
Unter der Adlerflagge	10
»Uiber die gueldnen Landte«.....	13
Der Fluch der Draydal	15
Besondere Angelegenheiten.....	17
Die Kupferplatte des Bhuan Bruadir	18
Kapitel II: Abschied von Aventurien	25
Tag der Vergeltung	26
Leinen los!	29
Kapitel III: Sieben Winde	32
Gegen den Beleman – Alltäglichkeiten der Fahrt.....	32
Nuiannas Schwaden.....	33
Verfolger im Kielwasser	36
Nagalosch – das Eiland der Feuervögel.....	43
Rattenflaute	47
Die Karchysi.....	49
Gestrandet.....	52
Insubordination.....	54
Der Efferdswall	57
Kapitel IV: Vor den Pforten Myranors.....	60
Die Singenden Ineln.....	60
Räuberischer Empfang	62
Balan Cantara.....	64
Anhang I: Schiffe	67
Das Geisterschiff.....	72
Die Verfolger – Al’Anfas Expedition	74
Anhang II: Nautis Personae	76
Auf der Prinzessin Lamea	76
Auf der König Tolman.....	81
Auf der Prinz Shafir.....	82
Anhang III: Artefakte.....	84
Anhang IV: Logbuch der Expedition	85

Handouts und Pläne



Vor dem Abenteuer (Meisterinformationen)

Einleitung

Willkommen zu einer der größten Entdeckungsfahrten seit den legendären Reisen von Ruban dem Rieslandfahrer, dem bardenbesungenen Wettstreit zwischen Asleif Foggwulf Phileasson und Beorn dem Blender oder der Südmeerexpedition der *Korisande* (die letzten beiden können Sie in den wieder neu aufgelegten DSA-Bänden **Die Phileasson-Saga** und **Lockruf des Südmeers** nacherleben).

Diesmal gilt es nicht, weitere Geheimnisse des aventurischen Kontinents zu erforschen. Diesmal gilt es, ebenso legendäre wie ferne Gestade anzusteuern, um die schon seit über zwei Jahrtausenden unglaublich anmutende Fabeln, wundersame Sagen und rätselhaften Geschichten kreisen.

Wir laden Sie ein auf eine gefährvolle **Reise zum Horizont**. Eine Fahrt, die Sie und Ihre Helden quer über das Meer der Sieben Winde und weit darüber hinaus führen wird. Begleiten Sie uns in jenes legendäre Reich, das die Aventurier nicht ohne Grund auf einen verheißungsvollen Namen getauft haben: das **Güldenland**!

Das vorliegende Abenteuer, das Sie möglichst komplett durchlesen sollten, bevor Sie sich daran machen, es mit Ihren Spielern zu erleben, stellt den Auftakt zu phantastischen Entdeckungen und Abenteuern im fernen Westen Deres dar.

Schon kurz nach Erscheinen dieses Abenteuerbandes werden wir Sie in der Box **Myranor – Das Güldenland** mit weiteren Informationen über den legendären Westkontinent versorgen. In ihr finden Sie alles Wissenswerte über jene fantastischen Gefilde jenseits des Meeres der Sieben Winde, die in diesem Abenteuer nur gestreift werden können. Sie halten dann alle Informationen in der Hand, die nötig sind, um das Güldenland auf eigene Faust zu erforschen.

Zu den Teilnehmern der Expedition

Die vorliegende Expedition wird für Ihre Helden eine Reise ohne Wiederkehr sein. Es wird geraume Zeit verstreichen, bis sich für Ihre Gruppe wieder die Chance zu einer Rückkehr nach Aventurien bietet. Wir halten es daher nur für fair, dass Sie Ihrer Spielrunde deutlich machen, dass die Entscheidung, nach Güldenland zu reisen, für einige derische Jahre kaum rückgängig zu machen sein wird.

Da es sich bei der **Reise zum Horizont** um eine Expedition handelt, die staatstragenden Zwecken sowie der Mehrung aventurischen Wissens um die fernen westlichen Gestade dient, scheinen uns allzu exoti-

sche Heldentypen als Teilnehmer eher unangebracht. Der 'nivesische Halborkschamane' sollte daher eher Heldentypen weichen, die einen ernsthaften Grund vorweisen können, sich der Expedition des Horasiats anzuschließen. Solche Zweck-Exoten können sie plausibel nur wie unter **Heldeneinstieg II** auf S. 30 beschrieben einführen.

Wenn möglich, sollten Ihre Helden schon gewisse Eigenschaften (oder ruhmreiche Taten) vorweisen können, die sie in die engere Wahl kommen lassen. Hierzu zählen nautische Kenntnisse ebenso wie ein Ruf, den sich ein Held eventuell auf dem Gebiet der Magie oder anderer Wissensgebiete (Fauna & Flora, Sprachen, Handel, Echsenkunde etc.) angeeignet hat. Das wesentlichste Merkmal, das die Expeditionsteilnehmer im Gegensatz zum normalen Aventurier aufweisen sollten, ist natürlich eine gehörige Portion Neugier und Unerschrockenheit. Eigenschaften, die Helden geradezu definieren.

Feinde des Reiches: Da es sich bei der anstehenden Reise um eine Operation des Horasreichs handelt, scheiden für die Expedition natürlich alle Heldentypen aus, die aus der verfeindeten Schwarzen Allianz oder aus Thorwal stammen. Um Charaktere aus diesen – aus horasischer Sicht gesehen – Problemregionen in die Güldenlandkampagne zu integrieren, bedarf es daher einiger Tricks:

- Al'Anfa ist hier der große, ebenbürtige Gegner des Alten Reiches, den zu stellen und zu überlisten es während der Überfahrt einiger Anstrengung bedarf. Ein alanfanischer Spion, der an Bord entdeckt wird, wird daher umgehend hingerichtet. Ausnahmen von dieser Regel gibt es nicht!

Gegen Ende des Abenteuers wird aber eine Situation eintreten, in der beide konkurrierenden Parteien gezwungen werden zusammenzuarbeiten. Spieler, die einen alanfanischen Heldentyp spielen möchten, sollten sich daher für den ersten Teil des Abenteuers einen Ersatzcharakter ersinnen, der später leicht vom Spielleiter übernommen werden kann. Bis dahin wird der alanfanische Wunschcharakter Ihres Spielers in Ihre meisterlichen Hände wandern.

- Thorwaler werden zwar an Land konsequent von den horasischen Staatsbeamten als Besatzungsmitglieder abgelehnt, aber als blinde Passagiere oder Schiffbrüchige sollten diese Helden (zumindest auf hoher See) ohne größere Probleme zu den anderen Helden stoßen können. Natürlich bietet es sich insbesondere bei Thorwalern an, dass diese ein knappes halbes Jahr später die Nordlandroute zum Erreichen des Güldenlandes wählen. Auch diese Route ist für alle Teilnehmer sehr abenteuerträchtig – jedoch gleichzeitig auch *so abenteuerträchtig*, daß wir uns ihr hier nicht näher widmen können ...

Handlungsüberblick (Meisterinformationen)

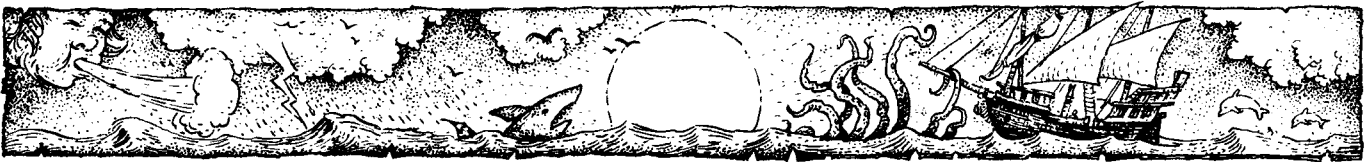
Winde des Gestern – Was bisher geschah

Um Ihnen Hintergründe und Ziel der anstehenden Expedition verständlich zu machen, listet die folgende Übersicht in chronologischer Reihenfolge alle bisherigen Ereignisse um die erste Harikafahrt und den Trubel um die Rückkehr der Expedition auf. Alle Informationen, die zum Zeitpunkt des Einsetzens von Reise zum Horizont nicht öffentlich (d.h. aus Journalen wie *Seewind* oder dem *Aventurischen Boten*, den Erzählungen von Wandersängern oder verbreiteten Gerüchten erschließbar) sind, wurden grau unterlegt:

Rondra 19 Hal: Im Südmeer verschwindet die *Swafnirs Rache*, das Schiff der Roten Harika, vor Traheliens Küste. Kaiserin Amene-Horas wirft Trahelien vor, das Schiff versenkt zu haben; Harika wird für tot erklärt. (siehe auch *Aventurischer Bote #43*)

Tatsächlich ein Manöver der Admiralität, um Harika im Geheimen eine Expedition vorbereiten zu lassen, die die Küsten Rieslands erkunden und möglicherweise eine Ostpassage ins Güldenland finden soll.

Frühling 22 Hal: Nach über drei Jahren aufwendiger Vorbereitung, während derer nach und nach Schiffe und Material zur Insel Korelkin,



einem horasischen Stützpunkt östlich von Maraskan, transportiert wurden, läuft die Expedition mit den Altoum-Winden aus: Die Schivonellen Prinzessin Lamea und Gylduria von Bethana sowie die Karavelle Avesfreund, insgesamt mit 189 Frauen und Männern besetzt, fahren unter dem Kommando der Roten Harika zu neuen Ufern. Einzelne Geschehnisse dieser beispiellosen Entdeckungsfahrt können Sie der **Welt des Schwarzen Auges**, S. 102–116 entnehmen.

21. Peraine 29 Hal: Nach sieben Jahren Irrfahrt, während derer auch der Admiralstab zu Grangor aufgrund der Ereignisse um Borbarads Rückkehr die Expedition fast vergessen hatte, erscheint die ramponierte Prinzessin Lamea in der Lagune von Grangor; die Seegardisten finden nur 27 von der Efferdsieche gezeichnete Seelen – darunter Harika – vor und schirmen das Schiff komplett ab. Gerüchte um eine Weltumsegelung machen die Runde. (AB 80)

Die Logbücher der Expedition lösen helle Aufregung aus und werden sogleich von Weisen der Hesindekirche überprüft. Staatsadmiral Gilmon Quent signalisiert dem Horaspalast, dass in Bülde eine weitere Expedition ausgerüstet werden soll, um das güldenländische Endurium (s.u.) zu bergen, bevor andere Mächte – insbesondere Intimfeind Al'Anfa – davon Wind bekommen.

Frühling 29 Hal: Die Knappheit einiger Luxusgüter durch die borbaradianische Invasion und die sensationelle Meldung um Harikas Rückkehr geben Nährboden für neue Güldenlandexpeditionen.

Al'Anfa lässt von einer havenischen Werft zwei große Hochseekaravellen bauen. Ursprünglich als reine Handelsexpedition in den Westen gedacht, sollen sie sich bald an das Kielwasser der horasischen Flottille heften.

Dramaturgie auf hoher See

Die **Reise zum Horizont** wird einen ungewöhnlich langen Zeitraum in Anspruch nehmen: Eine Reisedauer von insgesamt etwas über zweieinhalb Monaten. Die Überfahrt kann daher schnell etwas eintönig werden, wenn sie von Ihnen als Meister falsch präsentiert wird. Wir möchten an dieser Stelle einige meisterlich-dramaturgische Kniffe ansprechen, mit denen diese Gefahr im wahrsten Sinne des Wortes 'umschiff' werden kann:

Helden an vorderster Front

Der Vorspann dieses Abenteuers bis zur eigentlichen Abfahrt dient unter anderem dem Zweck, Ihre Helden das unbedingte Vertrauen Harikas, der Expeditionsleiterin, gewinnen zu lassen. Dies erleichtert es Ihnen später als Meister, die Helden (in Gestalt Harikas) bei allen kleineren und größeren Schwierigkeiten hinzuzuziehen und damit beschäftigt zu halten. Hierzu gibt Ihnen auch das Kapitel **Gegen den Beleman – Alltäglichkeiten der Fahrt** noch einige Tipps an die Hand.

Mikrokosmos Schiff

Die **Prinzessin Lamea** wird für Ihre Helden für zweieinhalb Monate zum ständigen Aufenthaltsort. Ein typischer abgeschlossener Handlungsschauplatz, auf dem Intrigen, Freundschaften und Feindschaften wie in einem Gewächshaus gedeihen können. Nicht zuletzt aus diesem Beziehungsgeflecht zwischen Spielerhelden und Meisterpersonen wird die 'innere Spannungskurve' der Handlung erwachsen. Bei knapp 130 Mann Besatzung (die gesamte Flottille umfasst gut 500 Expeditionsteilnehmer) ist es sinnvoll, sich auf einzelne Schlüsselpersonen zu

Ingerimm 29 Hal: Harika von Bethana wird in die Hallen der Weisheit zu Kuslik zu "eingehenden Konsultationen über die wissenschaftlichen, staatsrechtlichen und merkantilen Implikationen" ihrer Fahrt einbestellt. Die Staatsführung des Horasreiches befördert Harika zur Admiralin und stellt umfangreiche Mittel zur Ausrüstung einer weiteren Expedition zusammen. (AB 81)

Der Planungsstab entscheidet sich schon früh angesichts der Gefahr durch thorwalsche und alanfanische Anschläge, öffentlich nur eine Scheinflotte bei Grangor aufzubauen und die tatsächliche Expeditionsflottille im geheimen Hafen Tul'ka'var auf den Zyklopeninseln bereitzustellen.

Auf den Zyklopeninseln werden verloren geglaubte Schätze geborgen, die zum größten Teil noch aus der Zeit vor dem Brand (993 v.H.) der legendären Hesindebibliothek zu Bosparan stammen (siehe auch das DSA-Abenteuer **Zyklopenfeuer**). Darunter befindet sich ein mysteriöser Kristallschädel, dessen güldenländische Herkunft später vom Institut der Arkanen Analysen zu Kuslik erkannt wird.

Die Gelehrten vermuten richtig, dass das Artefakt eine ungeheuerliche Verständigungsmagie in sich birgt; sie unterliegen aber dem Trugschluss, das Objekt im konkreten Fall auch aktivieren zu können. Ein Test im Vorfeld wird nicht riskiert, da der Verlust astraler Kraft des Artefakts befürchtet wird. Haldana von Ilmenstein, die höchste Hesindegeweihte Aventuriens, entscheidet Anfang Tavia, das Artefakt der Expedition als Hilfsmittel beizusteuern – nicht ahnend, dass die Al'Anfaner ebenfalls Kenntnis von dem wundersamen Kristallschädel haben und als einzige über den geeigneten 'Schlüssel' verfügen, diesen auch zu aktivieren.

Praios 30 Hal: Die horasische Flotte requiriert die in Bau befindlichen Schiffsrümpfe einer Schivone und zweier Schivonellas, tauft sie auf die

konzentrieren, die wir im **Anhang II** beschrieben haben, den Sie sich sorgfältig durchlesen sollten.

Kampf der Eintönigkeit

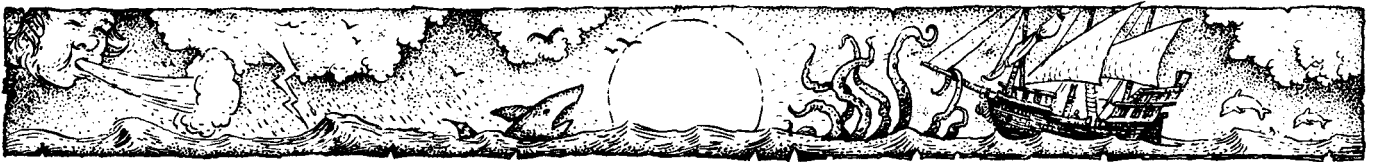
Das größte Problem, das Sie als Meister zu bewältigen haben, besteht in der Handhabung langer Episoden der Schiffsreise, in denen wenig passiert. Anstatt den Kapitalfehler zu begehen, jeden verstrichenen Reisetag auszuspielen und das Meer der Sieben Winde verzweifelt auf der Suche nach immer neuen Zufallsbegegnungen leerzufischen, sollten Sie erzählerisch filmische Methoden wie Zeitraffer und schnelle Schnitte zurückgreifen. Etwa so:

»Nachdem ihr das Leck repariert habt, lässt Harika die entsprechenden Flaggensignale setzen. Als die Bestätigung von den anderen beiden Schiffen kommt, setzt ihr die Fahrt wieder fort. Wollt ihr in den nächsten Tagen noch etwas bestimmtes tun?«

Falls die Spieler verneinen, geht das Abenteuer nun wie folgt weiter:

»Die kommenden Tage bläst ein steter Wind aus NNO, der Harika ein zufriedenes Grinsen aufs Gesicht zaubert und auch der Stimmung an Bord sehr zuträglich ist. Es ist der Nachmittag des 30. Reisetages, als ihr am Horizont plötzlich ...«

Mit wenigen Worten werden so gleich mehrere Tage abgehandelt. Die Handlung setzt erst wieder in dem Moment ein, wenn tatsächlich etwas passiert.



Namen *Horasadler*, *Sanct Ingalf* und *Belisarius* und beginnt mit der Anwerbung von Seeleuten, Offizieren und anderen Kundigen. Derweilen läuft die Horaskaiserliche Nordmeerflotte unter Befehl Admirals Rubec von Chetoba aus und greift Thorwal an, nachdem einige Ottas Überfälle in horasischer Seehoheit durchgeführt haben.

Die Kirchen von Praios, Hesinde, Phex und Efferd führen Diskussionen über die Erkenntnisse der Harikafahrt und versuchen, Einfluss auf die zweite Forschungsreise zu nehmen. Harika ist angeblich an einem Fieber erkrankt, dem bereits fünf zurückgekehrte Besatzungsmitglieder erlegen sind. (*Aventurischer Bote** 82/83)

Agenten fremder Mächte gelangen in der Zwischenzeit an geheime Informationen über die Entdeckungen der Prinzessin Lamea. Das Schiff selbst wird bei Nacht und Nebel nach Tul'ka'var gelotst und wieder auf Vordermann gebracht. Al'Anfa, das Mittelreich, einige Heptarchien und selbst das gerade erst vom Horasreich attackierte Thorwal rücken die horasische 'Expeditionsflottille Guldland' in den Mittelpunkt ihrer Interessen. Es kommt in den folgenden Monaten zum Austausch diplomatischer Noten und weiteren Spionagefällen (Aktivitäten der Hand Borons in Grangor).

Der wahre Hintergrund der Guldland-Expedition

Die Nachricht, dass sich das Horasreich keine drei Monate nach Rückkehr der Seefahrerin *Harika von Bethana* erneut anschickt, eine Expeditionsflottille auszurüsten, sorgt für Verwirrung unter den Machthabern der anderen großen aventurischen Reiche. Offiziell heißt es, die neue Expedition diene Handelszwecken und der hesindegefälligen Mehrung des Wissens um Sumus Leib – nur, so recht glauben mochte dies niemand. Die meisten Machthaber außerhalb des Horasiats argwöhnen, dass Harika während ihrer Fahrt einen Fund oder eine Entdeckung von ungeheurer Tragweite gemacht hat. Ein Geheimnis, das nicht nur den erheblichen finanziellen Aufwand rechtfertigt, sondern auch die hastig anmutenden Vorbereitungen zum Aufbau der neuen Expeditionsflotte erklärt.

Dieses Misstrauen ist auch angebracht: Harika konnte während ihrer Fahrt im Osten des Guldlands ein Frachtschiff der *Kerrishüter* aufbringen, das bis zur Reling mit Endurium und weiteren formidablen Wunderwerken angefüllt war. Ihr war der Wert der Ladung sofort bewusst, auch wenn ihr die Umstände um Borbarads Erscheinen in Aventurien, die zum Erliegen des Enduriumabbaus auf Maraskan führten, noch nicht bekannt sein konnten.

Da sich aber diverse Piraten (*Serover* und *Kerrishüter*) auf die Fahrt der *Lamea* gesetzt hatten, sah sich Harika gezwungen, durch die Küstensäumpfe nahe des guldländisch-imperialen Balan Cantara ins Meer der Schwimmenden Inseln und schließlich ins Bleichwasser zu steuern, um das Beuteschiff dort zu versenken und fremdem Zugriff zu entziehen. Während Harika ihre Verfolger in der Zwischenzeit mit einigen waghalsigen Manövern beschäftigte, beauftragte sie den durch Ausfall Älterer zum 1. Offizier beförderten *Haridiyon Thaliyin* (Sohn des ehemaligen Seekönigs *Mermydion* und damit Kronprinz der Zyklopeninseln) mit dieser heiklen Mission. Haridiyon ist somit der einzige, der von der genauen Lage des versenkten Schiffes weiß. Bei dem Versuch, Haridiyon

*) Der *Aventurische Bote* ist das von Redakteuren und Spielern gemeinsam gestaltete Journal des Schwarzen Auges und informiert zweimonatlich über die wichtigsten aventurischen Geschehnisse. Gegen 4,- DM in Briefmarken erhalten Sie ein Probexemplar und die Abo-Bedingungen: Fantasy Productions, *Aventurischer Bote*, Postfach 1517, 40675 Erkrath

vor Balan Cantara wieder an Bord zu nehmen, wurde die *Prinzessin Lamea* von den Verfolgern überrascht. Es kam zu einer vertrackten Situation, bei der sie den Prinzen zurücklassen musste. Dieser ließ sich freiwillig von Harikas Bordmagier mittels GRANIT UND MARMOR verwandeln, um einem Verhör zu entgehen (in der Hoffnung, dass die guldländischen Beschwörer diese Verwandlung nicht rückgängig machen können). Harika versprach ihm zurückzukehren, um ihn zu erretten. Vor ihrer Rückfahrt konnte sie noch herausfinden, dass seine 'Statue' als Trophäe von einer einflussreichen Person in Balan Cantara aufgekauft wurde – damit verliert sich seine Spur vorläufig.

Zurück in Aventurien, hatte ihr Bericht über den Enduriumfund durchschlagende Wirkung – nicht zuletzt, da das magische Metall heute noch kostbarer als in den Jahren vor Borbarads Machtergreifung ist. Eigentliches Ziel der neuerlichen Expedition ist es – neben dem Aufbau neuer Handelsverbindungen, der Verifizierung der Ergebnisse der ersten Fahrt und der Unterstreichung des Großmachtsanspruchs des Horasiats –, Haridiyon zu befreien, ihn zurückzuverwandeln und in Besitz des versenkten Enduriumschatzes zu gelangen.

Zusammenstellung der Flotte

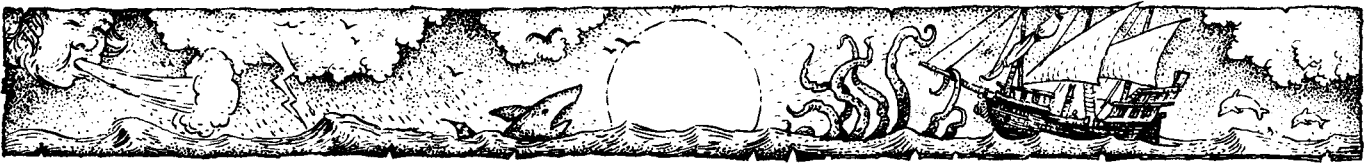
Das Flaggschiff, die wieder instandgesetzte *Schivonella Prinzessin Lamea*, soll die Flottille unter dem Kommando Admiralin Harikas ins Guldland führen. Die *Schivonella Prinz Shafir* unter dem erfolgreichen Guldlandfahrer *Siberius Bramstetter* wurde eigens zu dem Zweck umgerüstet, das noch zu bergende Endurium aufzunehmen. Die schwerbewaffnete *Schivone König Tolman* hingegen, die unter dem Befehl des eisenharten Militaristen *Rubec von Chetoba* steht, soll den Konvoi auf der Hin- und Rückfahrt vor militärischen Auseinandersetzungen schützen. Und nicht nur das: Rubec von Chetoba hat noch einen weiteren Geheimauftrag: Er soll Harika im Auge behalten (dazu weiter unten mehr).

Intervention fremder Mächte

Der einzige Staat, der das Geheimnis des Horasiats bislang lüften konnte, ist das *Mittelreich*. Praios 30 Hal gelang es Agenten der KGIA, zwei der unter Quarantäne stehenden Seeleute, die Harika sieben Jahre lang auf ihrer Weltumsegelung begleitet hatten, zur Flucht aus Grangor zu verhelfen. Ungläubig vernahmten die Mittelreicher die Nachricht von dem Enduriumfund.

Das Mittelreich intervenierte sofort auf höchstem diplomatischen Weg und erinnerte die Vertreter des Alten Reichs an einen (Geheim-)Paragrafen des erst kürzlich geschlossenen Oberfelder Vertrages, dass aufgrund der Ereignisse in den Schwarzen Landen alle neuen Enduriumfunde gerecht zwischen den Reichen aufgeteilt werden müssen. Dies ist einer der Hauptgründe, warum das Horasiat dem Mittelreich begrenztes Teilnahmerecht in Form offizieller Beobachter und finanzieller Mittel eingeräumt hat.

Al'Anfa hingegen ist in diesem Szenario ein ernstzunehmender Gegenspieler, der die Expeditionsflotte auch auf hoher See noch beschäftigen wird. Die Schwarze Perle des Südens weiß (noch) nicht, um was es im Einzelnen geht, aber der südliche Stadtstaat ist nicht willens, sich in Belangen des Guldlandes vom Horasiat überflügeln zu lassen. *Al'Anfa* kommt auch in anderer Hinsicht eine Schlüsselrolle zu: Die Machthaber des Stadtstaats haben Kenntnis von dem erst kürzlich geborgenen *Kristallschädel* guldländischen Ursprungs, der der Obhut der Expedition überantwortet wurde. Die *Al'Anfa* wissen als einzige



um die tatsächliche Machtfülle dieses Artefakts und zielen daher darauf ab, den Schädel in ihre Hände zu bekommen.

Auch *Borbarads Erben* in den Schwarzen Landen ahnen, dass sich die Erkenntnisse der Expedition gegen sie richten könnten. G.C.E. Galotta, Dämonenkaiser zu Yol-Ghurmak (ehemals Ysilia), und Xeraan, selbsternannter Portifex Maximus der Borbaradkirche, haben daher unabhängig voneinander Agenten ausgeschiedt, um dem wahren Ziel der Expedition auf die Schliche zu kommen – und diese letztlich scheitern zu lassen. Die *übrigen Reiche* spielen in diesem Abenteuer nur eine untergeordnete Rolle. Einige von ihnen werden jedoch versuchen, ausgerechnet Ihre Helden mit Spitzeldiensten zu beauftragen.

Und noch eine Macht schickt sich an, das Gölndenland zu erreichen: *Anhänger des Namenlosen*, die die alten Legenden nicht vergessen haben, dass dem Liegenden Gott auf dem sagenhaften Westkontinent seit Äonen gehuldigt wird. Ihr Ziel ist es nicht nur, einen ihrer Auserwählten dieses namenlose Paradies erreichen zu lassen, sie wollen ihren Glaubensbrüdern und -schwestern im Westen auch ein überaus nützliches 'Gastgeschenk' mitbringen: die horasische Expeditions-Flotte!

Harikas Geheimnis

Seit Admiralin Harika die Singenden Inseln im Perlenmeer entdeckte (*Lexikon*, S. 231), weiß sie um ein Mysterium aus dem vierten Zeitalter, der Trollära: Sie fand während ihrer Weltumsegelung heraus, dass die Singenden Inseln vor dem Gölndenland (siehe auch die Weltkarte in der Box **Die Welt des Schwarzen Auges**) und jene im Perlenmeer zwischen Aventurien und dem Riesland identisch (!) sind. Mit Hilfe dieser Inseln, die in unregelmäßigen Abständen verschwinden, um an anderer Stelle wieder aufzutauchen, ist es für einen Kundigen möglich, unwirklich anmutende Distanzen zu überqueren. Diese Inseln lassen sich mit dem richtigen Wissen um Tausende von Meilen versetzen. Harika plant daher, die Singenden Inseln vor dem Gölndenland anzusteuern und sie als Sprungbrett in den Weiten Sund zu verwenden! Hierzu benötigt sie ein altes trollisches Artefakt, einen Gelben Obelisk, den sie vorsichtshalber vor ihrer Rückkehr ins Liebliche Feld auf einer nahezu unbekanntem Insel versteckt hat (eine Vulkaninsel, die Veteranen unter Ihnen vielleicht noch aus der alten Publikation **DSA-Professional** bekannt ist).

Weitere Handlungsstränge

● **Verfolger auf hoher See:** Wie bereits erwähnt, wird die horasische Flotte von zwei alanfanischen Schiffen verfolgt, die beide stets knapp hinter dem Horizont bleiben. Kontakt halten sie zu ihren Agenten an

Bord der drei Schiffe durch einen Hexenvertrauten. Die Al'Anfaner werden natürlich versuchen, an die Artefakte und Geheimnisse der Horasier heranzukommen und diese den Verfolgern zuzuspielen. Später im Abenteuer wird eine Situation eintreten, in der Al'Anfaner und Horasier gezwungen sein werden, zusammenzuarbeiten. Eine Situation, die zu einem Konflikt völlig anderer Art führen wird ...

● **Mord an Bord:** Der Namenlose Knabe, Tionnin Madaraestadin (siehe auch das DSA-Abenteuer **Die Tage des Namenlosen**), sowie seine Mentorin Daria Vindest wollen als Legaten ihres finsternen Gottes das Gölndenland erreichen. Dabei räumen die beiden, die als Landschaftsmaler auftreten, möglichst viele Zwölfgöttergeweihte aus dem Weg, um die einzigen Kleriker zu sein, die im Westen ankommen.

● **Die Bronzeplatte:** Bevor die Flotte aufbricht, werden die Helden nach Havena entsandt, um dort aus der überfluteten Unterstadt eine schwere Bronzeplatte zu bergen. Auf ihr ist eine mögliche Route durch vorgelagerte Riffe in den Hafen Stadt Balan Cantara eingezeichnet (dem Ziel der Reise). Bei diesen 'Riffen' handelt es sich in Wahrheit um die Überreste eines Verteidigungsgürtels aus magischen Fallen und anderen Einrichtungen. Diese Bronzeplatte dient als kleiner Gag im Abenteuer, denn die Skizze wird später natürlich noch gebraucht – nur wird die Platte dann nicht mehr vorhanden sein. Die Spieler müssen den Weg durch die Verteidigungsanlagen vor Balan Cantara somit aus dem Gedächtnis heraus finden – das 'Handout' lag ja lang genug direkt vor ihrer Nase herum ...

● **Saboteure an Bord:** Die beiden paktierenden Heptarchendiener Galottas und Xeraans (ein Druide, der sich als Kreaturensammler des Festumer Zoos ausgibt, und eine ehemalige Wal-Harpunierin) werden das ihre tun, um die Expedition aufzuhalten.

● **Im Namen Ihrer Majestät:** Konteradmiral Rubec von Chetoba, der Kapitän der *König Tolman*, verfügt über eine kaiserliche Generalvollmacht, die es ihm erlauben wird, Harika das Kommando zu entziehen: Die horasische Admiralität misstraut Harika. Man befürchtet, dass die Jahre der Weltumsegelung ihre Loyalität 'aufgeweicht' haben könnten. Die Helden werden auf diese Art und Weise in den zweifelhaften Genuss kommen, eine 'Meuterei von oben' miterleben zu dürfen.

● **Tötet Haridiyon:** Der zur Marmorstatue verwandelte Prinz Haridiyon Thaliyin steht im Kreuzfeuer verschiedener Mächte. Da die Speichellecker Palamydas', des jetzigen Seekönigs der Zyklopeninseln, befürchten, dass der Sohn seines Vorgängers Mermydion Interesse daran haben könnte, an seiner Stelle auf den Zyklopeninseln zu herrschen (und sie somit Macht und Einfluss verlieren), werben sie Totschläger unter Hylailischen Seesöldnern an, die den jungen Mann ums Leben bringen sollen.

Redaktionelle Anmerkung

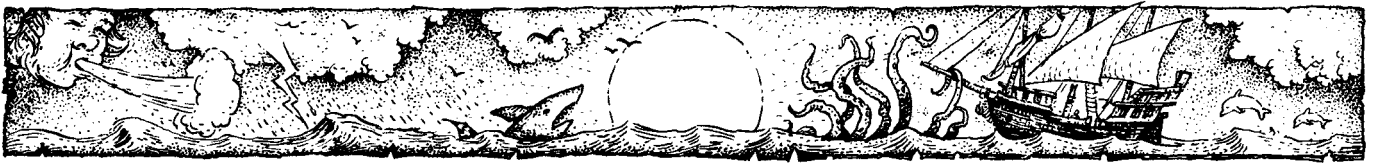
Wie Sie auf den vorangegangenen Seiten sicherlich bereits bemerkt haben, finden sich in diesem Abenteuer sehr viele Verweise auf andere, teilweise vergriffene Abenteuer, Boxen und Aventurische Boten aus der mehr als 15jährigen Geschichte des **Schwarzen Auges**.

Dies heißt nun nicht, dass Sie sich Zugang zu all diesen Titeln (wie der ersten Schwertmeister-Box ...) verschaffen müssten; vielmehr sind diese Hinweise als Anregung gedacht, sich ein paar der 'historischen' Vorgänge wieder ins Gedächtnis zu rufen.

Falls Sie also die alten Abenteuer besitzen, lehnen Sie sich zurück und schmunzeln Sie ein wenig über das damalige Aventurienbild – in gewisser

Weise ist **Reise zum Horizont** auch ein Rückblick an den im Meer versinkenden Horizont der Vergangenheit.

Es wird Ihnen ebenfalls aufgefallen sein, dass wir die Form der Präsentation der Allgemeinen, Speziellen und Meisterinformationen verändert haben, um der Tatsache Rechnung zu tragen, dass die meisten Hinweise in diesem Abenteuer eigentlich für die Augen des Spielleiters gedacht sind. D.h., daß alles, was nicht speziell als Vorlesetext gestaltet ist, vom Meister entsprechend aufbereitet und dann präsentiert werden muß, während die grau unterlegten Texte und fast alle Texte in Kästen als Hintergrundinformationen gedacht und den Spielern (und deren Helden) unzugänglich sein sollten.



Kapitel I: Die Karte nach Westen

Ein Aufruf

Ab Anfang Rondra 30 Hal kann man zunächst in den Städten des Lieblichen Feldes, Mitte Efferd auch in den westlichen Provinzen des Mittelreichs sowie in Gareth Aushänge mit folgendem Inhalt finden:

Mit dem Segen Ihrer Kaiserlichen Majestät
Amene III. Firdayon von Vinsalt,
Kaiserin des Horasreiches,
Königin zu Yaquiria & Dról & Südmeer &c.,
durch Beschluss der Horaskaiserlichen Admiralität
und mit Unterstützung der Derographischen Gesellschaft
sei hiermit folgendes kundgetan:

Güldenlandexpedition geplant!

Gesucht werden noch für dieses Frühjahr
unerschrockene Kämpen von untadeligem Gebaren
zur avesegefälligen Erkundung der unbekanntenen Gestade
jenseits des Meers der Sieben Winde.

Vornehmlichst: Gelehrte mit arkaner und weltlicher Reputation,
erfahrene Seeleute, Abgänger anerkannter Kriegerakademien,
tatkräftiges Handwerkvolk und erfahrene Glücksritter anderer
Professionen, die der Expedition zu Ruhm und Ehre gereichen
mögen.

Gez. Fiago ya Dascovia,
Director des horaskaiserlichen Rekrutierungsbüros Grangor

Meisterinformationen: Die Admiralität des Horasreiches vermochte nicht zu verhindern, dass bald nach Harikas Rückkehr Gerüchte um ihre legendäre Weltumsegelung zu kursieren begannen. Man entschloss sich daher bei der Anwerbung von Expeditionsteilnehmern an die Öffentlichkeit zu gehen, um so ein professionelles Expeditionskorps zusammenzustellen. Ihre Aufgabe besteht nun darin, Ihre Helden mittels dieses Aufrufs irgendwann Mitte Firun 30 Hal nach Grangor zu führen, wo die eigentlichen Geschehnisse ihren Ausgangspunkt nehmen.

Ankunft in Grangor

Meisterinformationen: Bevor das Abenteuer beginnt, sollten Sie sich mit der erfolgreichen Handelsstadt vertraut machen, die schon manches Mal im Mittelpunkt eines DSA-Abenteuers stand. Kartenmaterial und eine Beschreibung Grangors, der 'Stadt der Kanäle' finden Sie in der Publikation **Das Reich des Horas** (S. 86 ff.) aus der Box **Fürsten, Händler, Intriganten**.

Die schon mehrfach von Überschwemmungskatastrophen heimgesuchte Stadt erstreckt sich über mehrere Inseln, deren Stadtteile sich jeweils nur mittels Fähren erreichen lassen. Bekannt ist die Stadt

vor allem durch die große Grangorer Warenschau. Insbesondere der – wenn auch geringe – Umschlag von Güldenlandwaren hat enorm zum Ruf der Stadt beigetragen.

Ein wesentliches, vor allem für Ihre Helden relevantes Merkmal Grangors ist, dass in der Stadt keine Waffen getragen werden dürfen, die über einen Dolch oder einen Stab hinausgehen. Zuwiderhandlung wird rigoros bestraft.

Das 'Horaskaiserliche Rekrutierungsbüro Grangor'

Das im Aushang benannte Rekrutierungsbüro befindet sich, wie leicht zu erfragen ist, auf dem Inselstadtteil *Neuhaven*. Genau genommen nur einen Straßenzug vom Zollhaus entfernt, das auch als Kaserne für die etwa 40 Zollgardisten dient.

Die Helden müssen zunächst in einem zugigen Wartesaal Platz nehmen, in dem ein Plakat auf das *Güldenlandmuseum* nahe des Fischmarktes aufmerksam macht. Neben den Helden wartet hier ein halbes Dutzend anderer Abenteuerlustiger darauf, sich in die Listen für die Güldenlandexpedition einzutragen. Darunter einige interessante Zeitgenossen, die die Helden hier erstmals kennenlernen können:

- Die berühmte Malerin *Daria Vindest* und ihr Gehilfe *Tassilo*, die als Passagiere nur kurz hier sind, um eine Unterschrift zu leisten und ihre Akkreditierung für die Fahrt abzuholen – kompliziert, aber klassisch in der horasischen Bürokratie.
- Drei erheblich angetrunkene Seeleute namens *Jelto*, *Remoldo* und *Dyskine*, eine zackige Seeoffizierin namens *Dalida d'Abbananza* sowie ein Straßenmädchen namens *Janna*, das nervös an einem Seemannsknoten übt.

Meisterinformationen: Bei der Malerin und ihrem Begleiter handelt es sich in Wahrheit um zwei Anhänger des Namenlosen, die blasphemische Ziele auf die Expeditionsflotte treiben, während das Straßenmädchen in Al'Anfas Diensten steht (siehe **Anhang II**).

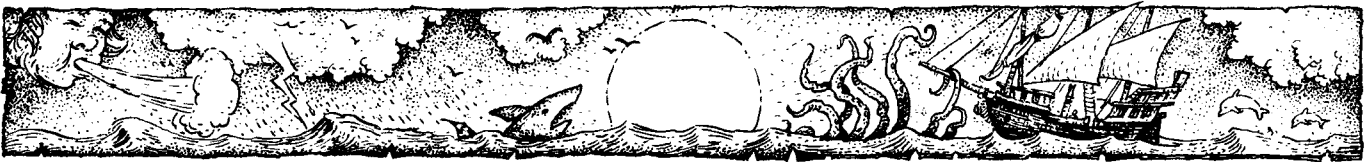
Personalien

Irgendwann werden die Helden von einem arroganten Beamten aufgerufen und in einen Anhörsaal im Dachstuhl des Gebäudes geführt: ein nach hinten abgedunkelter Speicher, der von einem großen Tisch dominiert wird, an dem zwei mürrische Männer in der Uniform der horasischen Marine sowie ein Efferdgeweihter aus Grangor sitzen. Die Helden werden aufgefordert, gerade zu stehen, und anschließend von oben bis unten gemustert.

Meisterinformationen: Bei den beiden Männern, die sich den Helden knapp vorstellen, handelt es sich um Director *Fiago ya Dascovia* (ein typischer horasischer Stutzer) sowie Kapitän *Siberius Bramstetter* persönlich, der darauf bestanden hat, sich seine Mannschaft selbst zusammenzustellen.

Bei dem Efferdgeweihten handelt es sich um *Piando Calvino da Visterdi*, der beratend zur Seite steht und als Schriftführer fungiert.

Eher gelangweilt stellt Director Fiago ya Dascovia sich und die beiden anderen vor. Mit dem Verweis darauf, dass die Helden stets wahrheits-



gemäß Auskunft zu geben haben, beginnt er militärisch knapp mit der Befragung der Gruppe:

Wie lautet der Name der Helden, und wo sind sie geboren? Über welche herausragenden Fähigkeiten verfügen die Helden? Sind die Helden schon einmal mit dem Gesetz in Konflikt geraten?

Etwa an dieser Stelle unterbricht ihn Bramstetter und möchte von der Gruppe folgendes wissen:

Was treibt die Helden dazu, ins Gùldenland aufzubrechen? Haben sich die Helden bereits durch andere Taten einen Namen gemacht? Ist den Helden klar, dass sie sich mit ihrer Einschreibung den Statuten der Horasmarine unterwerfen?

Meisterinformationen: Überraschen Sie Ihre Helden damit, dass die beiden Männer nach der Befragung kurz die Köpfe zusammenstecken, diese unmerklich schütteln – und der Gruppe eine deutliche Abfuhr erteilen: *“Es tut uns leid, aber Ihr seid ungeeignet! Die nächsten bitte ...”*

Ein mysteriöser Helfer

Plötzlich ist aus dem Dunkel weiter hinten im Raum ein vernehmliches Rauspern zu hören. Ein Stuhl wird beiseite geschoben und eine hagere

Gestalt mit stechendem Blick und runden Augengläsern, die diesen Eindruck noch unterstützen, tritt ins Licht.

Er beugt sich kurz zu Bramstetter und Dascovia herunter, flüstert irgend etwas und zieht sich wieder ins Dunkel zurück.

Dascovia fixiert die Helden missmutig und revidiert seinen Entschluss:

“Ähem, es hat sich hierbei um einen Irrtum gehandelt. Schreibt Euch bei Seiner Gnaden Visterdi ein und meldet Euch morgen eine Stunde nach Sonnenaufgang beim Wachhaus des Kriegshafens.

Man wird Euch in den nächsten Tagen den rechten Schliff verpassen und Euer Anliegen noch einmal überprüfen. Und jetzt bitte die nächsten ...”

Meisterinformationen: Bei dem geheimnisvollen Helfer handelt es sich um Konnetabel *Sumudan von Aldyra*, Vorsteher des Directoriums für Besondere Angelegenheiten. Sein Geheimauftrag besteht darin, unter den Bewerbern ein paar furchtlose Recken auszusuchen, die das nötige Rüstzeug mitbringen, gegen Ende der Reise beim Kommandounternehmen zur Befreiung des verwandelten Prinz Haridiyon Thaliyin mitzuwirken. Und wir gehen stark davon aus, dass Ihre Helden genau diesen Eindruck erwecken ...

Unter der Adlerflagge

Grangorella, der Kriegshafen

Auf der Insel Grangorella, die das Meer der Sieben Winde um einen alten Kreidefelsen angespült hat, liegt der gleichnamige Kriegshafen: Auf gewaltigen 20 Ackern Fläche formen über 30 Geschütztürme, fünf Dutzend Gebäude und unzählige Mauern und Bastionen den größten Stützpunkt der Horasmarine. Das Hafenbecken beherbergt selten weniger als zehn Kriegsschiffe; fast 2.000 Seeleute, Bombardiere und Seesoldaten verrichten ihren harten Dienst zwischen Molen, Masten und Magazinen.

Hier werden Bordwände einer angeschlagenen Karracke instandgesetzt, da Rekruten gedrillt und dort zwei mächtige Ballisten wieder in Schuss gebracht. Der schroffe Kreidefelsen selbst ist das Hauptquartier der Adlerflotte, hier tagen im *Domizil der zwölf Meere* und der *Thalassokratischen Manege* der Planungsstab der Admiralität.

Die meisten Soldaten gehören zum II. Horaskaiserlichen Eliteregiment *Kaiserstolz* (grün mit goldenem Adler) oder dem I. Elitesegarderegiment *Westwinddrachen* (grün und blau mit goldenem Adler), von denen aber jüngst einige Banner auf die neuen Besetzungen in Ifirns Ozean versetzt wurden.

Die Helden erhalten nach Aufnahme in die vorläufige Expeditionsmannschaft eine einfache Schlafstatt (Strohsack, mäßig viel Ungeziefere, 30 Leichtmatrosen in Etagenbetten) und Zutritt zur geräumigen Kantine (kalte Grangorinen in undefinierbarer Soße, schales Bier). Ihre Heuer beträgt ab sofort 5 Silbertaler pro Tag.

Meisterinformationen: Der Festungskomplex Grangorella wurde seit der Unabhängigkeit des Lieblichen Feldes kontinuierlich zum Gegenstück von Harben ausgebaut. Heute ist er die ideale Heimatbasis für die modernen Großkampfschiffe, auf die das Vinsalter Reich setzt. Hier sind eine Unzahl modernster Schiffsgeschütze – darunter solche Unikate wie die überschwere Rotze *Horashammer* – samt ihrer meisterlichen Erbauer zu finden.
Die drei Schiffe der Expeditionsflottille Gùldenland liegen im Ha-

fenbecken auf Reede und werden scheinbar umfangreich ausgerüstet, be- und wieder entladen. Pikeniere sperren den Bereich um die *Horasadler*, *Sanct Ingalf* und *Belsarius* aber für Unbefugte – und dazu zählen die Helden ebenfalls – ab.

Eine Karte des Horaskaiserlichen Marinehafens zu Grangor finden Sie in der Box **Fürsten, Händler, Intriganten**.

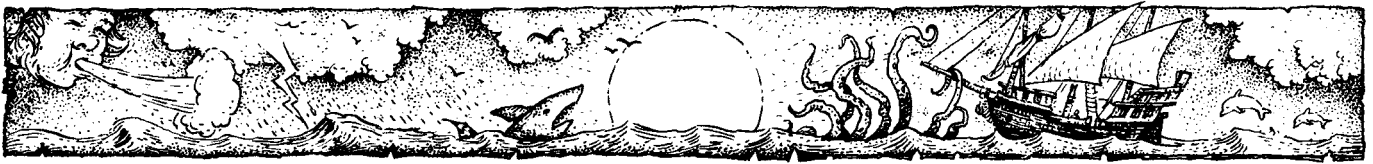
Der letzte Schliff

Meisterinformationen: Die drei Schiffsführer haben sich dafür ausgesprochen, nur Experten mit nautischer Erfahrung mit auf die strapaziöse Reise gen Sonnenuntergang zu nehmen. Da es sich jedoch dank horasischer Klüngerlei nicht vermeiden ließ, ‘Landratten’ in allen möglichen Positionen als Besatzungsmitglieder aufzunehmen, wird eine allgemeine Einweisung durchgeführt.

Die Morgensonne blendet euch. Noch schlaftrunken steht ihr am Kai in Reih und Glied mit etwa drei Dutzend anderen, die hoffen, irgendwann das Gùldene Land zu sehen. Doch im Moment sehen sie alle nur eine brüllende Maatin in schwarz-blauer Kluft, die ihr Entermesser wie ein Szepter schwingt:

“Hoch, ihr Landratten, Stadtpomeranzen und Trockenstenzel! Auf der Fahrt über das Meer können wir nur Leute brauchen, die diszipliniert, seekundig und fähig sind. Fangen wir mit der Disziplin an: Fünf Liegestütze für jeden der Götter – und wer nur bis zum Meeressgott kommt, kann in anderthalb Monaten die Abfahrt der Schivonen von Land aus beobachten.”

Meisterinformationen: Dilga, später Maatin auf der *Prinzessin Lamea*, ist eine harte, aber humorvolle und gerechte Ausbilderin (siehe S. 78). Bauen Sie diese Person als Sympathieträger auf – um so größer ist die Überraschung der Helden, wenn die Charyptorothpaktiererin enttarnt wird.



Folgende Elemente umfasst die gut eine Woche dauernde Einübung nautischer Fähigkeiten:

—Knoten-, Spleiß- und Seilkunde (als Geduldsübung): Angefangen vom Umgang mit dem Marlspieker bis zum Ablesen der Logleine werden alle Handgriffe mit dem laufenden Gut eines Schiffes eingeübt – zuerst an Land, versteht sich. Als Vertrauenstest in die eigenen Fähigkeiten wird eine schwere Kiste verschnürt und dann mittels Lastkran hochgehievt, während der Schlingenknüpfer drunter stehenbleibt ... (*Fesseln-Probe*, sonst *Ausweichen-Probe*, sonst 2W6 SP)

Alltag an Bord: Befehlskette, Nicht-Im-Weg-Herumstehen, Ladung und Werkzeug korrekt verstauen und verzurren, Verhalten bei Dunkelheit und Sturm, Feuerproblematik, Nahrungs- und Trinkwasserrationierung, vierstündiger Bordrhythmus, Wasserschöpfen.

Einzelaufgaben, bereits nach vermuteter Verwendung Einzelner: Segelhissen und -einholen, Kletterkünste an Masten und Rahen, Umgang mit Beiboot (Rudern), Bedienung der Offiziere und Gäste.

Manche Heldentypen erhalten gesonderte Order: Klassische Kämpfer werden nach Möglichkeit in die Struktur der an Bord stationierten Seesoldaten eingefügt: Entweder als Ensignio bei den *Westwinddrachen* (Krieger) oder Truppführer bei den *Hylailer Seesöldnern* (Söldner), ähnlich können Barden und Medici als Kapellarius oder Stabsdoctor integriert werden. Seefahrer erhalten auf alle Fälle einen ihren Fähigkeiten entsprechenden Rang (und die Möglichkeit, während der Reise die Karriereleiter zu erklimmen). Ein Geweihter bekommt vom Flottenkaplan oder einem Priester derselben Gottheit moralische Anweisung, Frömmigkeit gegenüber den Gesetzen Alverans auf der Überfahrt walten zu lassen und sich auf die missionarische Begegnung mit Ungläubigen des fremden Kontinents einzustellen. Magier und andere Gelehrte werden in ihrer Profession unterstützt (wenn auch meist nur auf militärisch-oberflächliche Art).

Meisterinformationen: Verteilen Sie je ein bis drei Steigerungsversuche auf *Fesseln/Entfesseln*, *Boote fahren*, *Holzbearbeitung* und, falls vorhanden, die Berufsfertigkeiten *Seefahrer*, *Richtschiitze* und *Seoffizier*.

Leben und Sterben in Grangor

Meisterinformationen: Die Helden dürfen die Insel Grangorella mit den Kurierbooten zwar gelegentlich verlassen, werden aber darauf eingeschworen, kein Wort über das zu verlieren, was im Umfeld der Güldenlandflottille vor sich geht.

Die Rote Harika

Plötzlich rumort es um euch, Arbeiten werden abgebrochen, Gespräche verstummen, Leute laufen durcheinander. *“Harika! Harika kommt!”* ruft jemand. Hinter einer Menschentraube seht ihr einen rotgrauen Lockenschopf. Die Rote Harika winkt denjenigen, die der größte Seefahrerin Aventuriens zujubeln, freundlich zurück. Sie wirkt vital, ihre Haut schimmert fast golden. Dann fällt plötzlich ein Schatten auf sie und sie klammert sich mit schmerzverzerrtem Gesicht an einen begleitenden Seemann. Die Gruppe um die Admiralin macht mit besorgten Gesichtern kehrt.

“Das ist der Fluch von Goldheim!” oder *“Die Dekapusseeche. Möge die Rote Harika mit Peraines Segen diese Verwünschung überstehen”*, wissen Umstehende zu erzählen. In den Gebäuden der Admiralität, bekommen die Helden nur zu hören, dass es der Entdeckerin bestens gehe und die besten Medici zu ihrer Verfügung stünden (was bereits genug Widerspruch ist).

Zutritt zu ihren Gemächern erhalten sie nicht.

Meisterinformationen: Auf ihrer großen Fahrt hatte sich ein Gutteil der Besatzung der *Prinzessin Lamea* einem Fluch der *Draydal* ausgesetzt. Ihm sind bereits drei Dutzend Besatzungsmitglieder zum Opfer gefallen. Harika hatte bislang nur dank eines Gegenmittels überlebt, das langsam zur Neige geht. Mehr dazu finden Sie im Abschnitt **Der Fluch der Draydal** auf S. 15.

Tunkt ihn!

Die Helden begleiten gerade Kapitän Siberius, der offenbar zukünftige Mannschaftsmitglieder am liebsten über einem Krug Norddasker Weizengold kennenlernt, bei einem Streifzug durch Alt-Grangor. Von Schaulustigen gut besucht wird am Horaskanal eine klassische Grangorer Bestrafung vollstreckt: Ein dunkelhäutiger Waldmensch mit im Nacken verknöteten Haaren soll in einem Käfig ein paar Mal unter Wasser getaucht werden. Es heißt, er habe eine Patrizierin mit buntem Federschmuck am Hut angegriffen.

Gerade als der Käfig rasselnd herabgelassen wird, geschieht das Unglaubliche: Der Moha zerrt und rüttelt an den Käfigstangen und biegt sie auseinander, als wären es Silberlöffel des herzoglichen Services! Behende springt er in die Fluten und krault in die Lagune hinaus, als wolle er bis in den Regenwald zurückschwimmen.

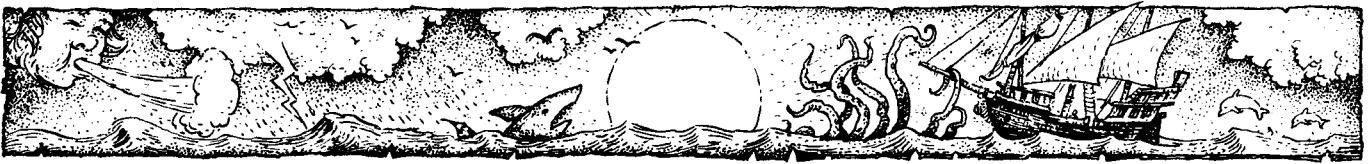
Siberius ruft aufgeregt: *“Der Kerl ist Gold wert! 20 Dukaten, wer ihn mir für meine Besatzung bringt!”*

Meisterinformationen: Ob die Helden den flüchtigen Waldmensch *Jabato* (siehe Beschreibung auf S. 83) überzeugen, überwältigen oder verzaubern, steht ihnen frei, hat aber freilich Auswirkung, wie er sich später zu ihnen verhalten wird. Sollten sie ihn nicht einholen, wird er von einer Schaluppe der Horasmarine aufgefischt und gelangt so in das Expeditionskorps. In Grangorella fügt sich Jabato bald der Aussicht, die Expedition zur *‘Brutstätte der Blasshäute hinter dem Endloswasser’* zu begleiten.

Zurück ins Gelobte Land

Es ist tiefe Nacht, die Kälte ist bereits in Eure Decken gekrochen, als ihr von einem Matrosen geweckt werdet: *“Kommt mal raus, das müsst ihr euch ansehen!”* Ihr erklimmt die zinnenbewehrten Bollwerke Grangorellas und blickt neben etlichen Seegardisten auf die Lagune hinaus: Dutzende von beleuchteten Schaluppen, Flößen und kümmerlichsten Nusschalen dümpeln in gespenstischer Stille vor dem Kriegshafen. Zerlumpte Gestalten – ein knappes hundert Seelen – haben sich auf den Gefährten zusammengedrängt, alle tragen gelbe oder orangefarbene Bänder und blicken mit feierlichem Ernst auf die überragenden Mauern. Eine Frau im Gewand der Gänsepriester fuchtelte mit den Armen und ruft: *“Ihr Meister der blitzenden Waffen! Lasst uns ein, wir sind dazu ausersehen, das güldene Land Travinias, die verheißene Herberge zu erreichen. Nehmt uns mit auf euren Schiffen!”*

Meisterinformationen: *Jowinna Capresca*, Geweihte des armseligen Tempels auf der Insel Traviastrand, hatte Träume, die sie als Aufbruch nach Westen und Rückkehr in das Heimatland der güldenländischen Einwanderer deutete. Mitsamt ihren Schützlingen, notleidenden Flüchtlingen und Ausgestoßenen, will sie den Zugang zum Marinehafen und eine Passage auf den drei Seglern erzwingen. Schnell melden sich einige Offiziere, die diese ‘Querulanten’ unter Feuer nehmen oder eine Karracke über ihre lachhaften Gefährte schicken möchten.



Die Helden können die Situation am günstigsten entschärfen, indem sie die Traviageweichte überzeugen, auch andere Deutungsmöglichkeiten ihrer Träume zuzulassen, so dass Jowinna ihre Anhänger tatsächlich wieder nach Hause schickt.

Gerüchte

Meisterinformationen: Die folgenden Gerüchte sind in bekannter Weise als wahr (+), teilweise wahr (+/-) und falsch (-) markiert. Jedes Ondit ist von 1 bis 20 in absteigender Relevanz für das Abenteuer nummeriert und kann mit dem W20 erwürfelt oder ausgewählt werden.

1, 2: Harika wird diese Expedition nicht mehr leiten können, denn eine abscheuliche Krankheit hat sie ergriffen. Möge sich Boron ihrer erbarmen. (+/-)

3, 4: Die zweite Expedition wird nur so schnell auf die Beine gestellt, weil Harika ihren Talisman im Guldland verloren hat: ein Nippesfigürchen aus Speckstein, höhö. (+/-)

5, 6: Die drei Schiffe sollen gar nicht ins Guldland, das ist ein Ablenkungsmanöver, um das wirkliche Ziel zu verschleiern: die Entdeckung weiterer Waldinseln und des legendären Adamantlandes im Perlenmeer. (-)

7, 8: Eigentlich wollte die Flottille schon im Herbst aufbrechen, aber die Staatskasse der Kaiserin ist erschöpft. (-)

9, 10: Seit die *Prinzessin Lamea* zurückgekehrt ist, gibt es viel fremdes Volk und Neugierige in Grangor. Dabei ist die Warenschau doch erst im Rahja. (+)

11, 12: Die Thorwal-Piraten und Al'Anfaner haben ebenfalls Schiffs- haufen zusammengestellt und schon vor Wochen auf den Ozean geschickt. (+/-)

13, 14: Alle, die so vermessen sind, das Guldland erreichen zu wollen, sind verflucht! (+/-)

Im Visier fremder Mächte (Meisterinformationen)

Seit der Rückkehr der *Prinzessin Lamea* haben etliche Interessengruppen ihr Augenmerk auf die Hafestädte des Lieblichen Feldes gerichtet: Fähigere Staaten, Geheimbünde und Orden erkennen, dass sich hier an der Schwelle zu einer neuen Epoche ein Kampf um Wissen, Land und Ressourcen anbahnt; weniger Fähige verfolgen nur aus Neugier oder weil sie den Aktivitäten anderer nacheifern, die Ereignisse um Grangor. Auch Helden können – besonders, wenn ersichtlich ist, dass sie Zugang zum Marinehafen haben – bespitzelt oder angesprochen werden.

Die jeweils spezielle Vorgehensweise einer Interessengruppe können Sie anhand folgender Tabelle erwürfeln und/oder den Zuordnungen folgen, die wir angegeben haben. Einige Gruppen, die noch besondere Rollen im Abenteuer übernehmen, sind bewusst außen vor gelassen.

Sie können die Spionagehandlung als Randepisode abhandeln oder als durchgehendes, vielschichtiges Motiv während der ganzen Vorlaufzeit der Überfahrt einsetzen: Doppel- und Dreifachagenten, Gefechte zwischen Spionen, Verfolgungswahn. Wer sich auf ein Geschäft mit den im Verborgenen arbeitenden Gruppierungen einlässt, wird stets einen Grund haben, nach Aventurien zurückzukehren – und ein Geheimnis, das er anderen vorenthalten muss.

Mächte (mit absteigender Professionalität der Agenten)

1: Kaiserlich Garethische Informations-Agentur, die Spione des Neuen Reiches; **2:** Mada Basari, die feilschenden Phexensjünger Araniens; **3:** Nordlandbank; **4:** Die liebheldische Nachrichtenagentur Nanduria, die Zeitungen *Seewind* oder *Aventurischer Bote*; **5:** eine Magiergilde oder -orden; **6:** Bornland, Festum und das Haus Stoorrebrandt; **7:** Schergen des Brabaker Königs; **8:** ein horasisches Handelshaus (Terdilion, Darando, Dröler Commercien-Syndikat); **9:** Gesandte des Kalifen von Unau; **10:** Adergastische Redenschwinger

Kontaktaufnahme (W6)

1: Als Zweililiengardisten verkleidete Agenten verhaften einen Helden aus nichtigem Grund und bringen ihn zum Verhör in ein halbüberschwemmtes Kellergelass (1, 8).

2: In einer Taverne setzt sich ein Agent zu einem Held und spricht ihn direkt an (4, 6, 8, 9, 10).

3: Ein mit einem beschriebenen Pergament umwickelter Stein fällt einem Helden vor die Füße und weist ihn an, einen bestimmten Ort aufzusuchen (1, 2, 5, 7, 8).

4: Ein Agent verfolgt einen Helden so lange, bis dieser das bemerkt und Gegenmaßnahmen ergreift (4, 9, 10).

5: Ein Agent anderen Geschlechts verführt die Heldenperson und setzt ihr nach dem Schäferstündchen – bildlich oder buchstäblich – das Messer auf die Brust (3, 7, 9).

6: Ein Chamäleon (Magier mit VI. Stabzauber) kreuzt den Weg der Helden, auf dem Rücken erscheinen die Buchstaben: FOLGE MIR! (4, 5).

Auftrag (W6)

1: Das wahre Ziel der Expedition (derographisch, zeitlich und kausal) und die Gründe für ihre schnelle Zusammenstellung herausfinden und möglichst bald den Auftraggebern mitteilen (alle, besonders 4, 8).

2: Alle Forschungserkenntnisse, die während der Entdeckungsfahrt gemacht werden, dem Horasreich möglichst vorenthalten und nach Rückkehr den Auftraggebern zur Verfügung stellen (1, 4, 5, 6, 9, 10).

3: Dafür sorgen, dass die Flottille das Guldland niemals erreicht / nicht mehr zurückkehrt. (8, 9)

4: Die Überfahrt genau protokollieren und darauf achten, dass etliche exquisite Ausrüstungsstücke – bis zu den Schiffen selbst – möglichst nicht beschädigt werden, denn für die Expedition wurde eine Assekuranz mit gigantischer Summe abgeschlossen (3).

5: Informationen über lukrative Handelswege und das Geschäftsgebaren jenseits des Meeres der Sieben Winde sammeln (2, 6, 7, 8).

6: Botschaften, Depeschen und Geschenke der Auftraggeber über den Ozean transportieren und 'dem Kaiser von Guldland' überbringen (5, 6, 7, 9, 10).

Entlohnung / Drohung (W6)

1: 2W20 x W20 Golddukat (alle außer 7).

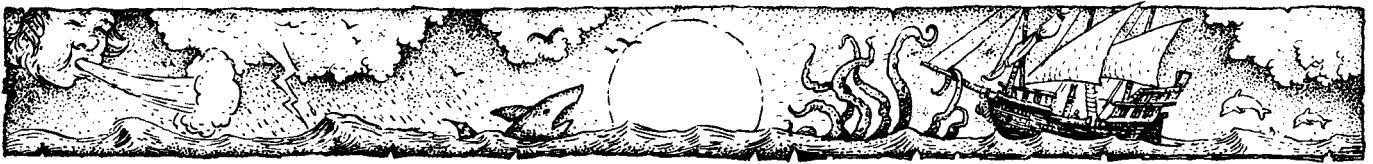
2: Titel, Orden, Auszeichnungen (1, 2, 5, 9, 10).

3: Ständiges Asyl und eine stattliche Pension im Einflussgebiet der Auftraggeber (1, 5, 6, 7, 8, 9).

4: Ein pikantes Detail aus der Vergangenheit des Helden wird publik gemacht, wenn er nicht spurt (2, 3, 4).

5: (Angebliche) Entführung von Familienmitgliedern oder Gefährten des Helden, die so lange als Geiseln gehalten werden, bis der Auftrag erfüllt ist (1, 8, 9).

6: "Solltet Ihr ablehnen, empfehle ich Euch, in Zukunft öfter über die Schulter zu schauen und stets mit dem Rücken zur Wand zu sitzen." (7, 9, 10)



15, 16: Herzog Cusimo Garlischgrötz von Grangor wird sich der Expedition anschließen, um endlich eine Frau zu finden, die seiner würdig ist. (-)

17, 18: Die neuen Kolonien auf den Olportsteinen – Horasisch

Firunsmeer – wurden von den Thorwalern schon wieder zurück-erobert. (-)

19, 20: Dieses Jahr wird es wieder eine Krakenmolchplage an den Küsten geben. (+)

»Uiber die gueldnen Landte«

Meisterinformationen: Sobald die Helden wissen, wohin die Reise geht, werden sie zusammentragen wollen, was über das Ziel bekannt ist. Wenn nicht, helfen Sie ihnen mit *NG-Proben* auf die Sprünge. Das Liebliche Feld bietet zahllose Möglichkeiten, Pergamenten und Büchern Wissen zu entlocken – lassen Sie die Helden ein letztes Mal die Annehmlichkeiten aventurischer Recherchen erfahren, ehe sie auf dem neuen Kontinent mit erschreckender Unwissenheit, Geheimniskundung und Obskuranz konfrontiert werden.

scheiden, wie lange die Helden stöbern müssen, Proben auf *Jähzorn*, wie lange sie stöbern wollen ...

In den folgenden Abschnitten finden sich etliche Verweise auf DSA-Produkte aller Epochen, die ein langjähriger Spielleiter voll ausschöpfen kann. Wenn Sie nicht über die erwähnten Quellen verfügen, können Sie aber problemlos die Lücken mit Ihrer eigenen Phantasie schließen – das Güldenland hat Platz für alles.

Wissen (Meisterinformationen)

Die nachfolgenden Erkenntnisse können die Helden aus den unten aufgeführten Quellen erschließen oder je nach TäW: *Geographie, Geschichtswissen, Götter und Kulte* und *Magiekunde* besitzen. Eine Zusammenfassung über den Güldenlandhandel finden Sie im **AB 83**.

- Das gewaltige Güldenland, von seinen Bewohnern *Myranor* oder *Thaesumu* genannt, ist ein sagenhaft reicher Kontinent im Westen, jenseits des über 3.000 Meilen von Ost nach West messenden Meeres der Sieben Winde. Die namentlich bekannten Städte Balan Cantara, Sidor Corabis und Trivina sollen zu einem gigantischen Imperium gehören. Auf dem Kontinent leben Vielbeiner, Katzenartige, Farbwechsler, Händler in fliegenden Städten und was der Gerüchte mehr sind. Es werden Hunderte von Götzen angebetet, und es soll ganze Landstriche geben, die unter der Herrschaft des Namenlosen Gottes stehen, der dort die Umschreibung *Naaghot-Shaar* ('Der mit den zwei Gesichtern') trägt.

- Die Vorfahren der heutigen Mittelaventurier und Thorwaler sind vor über 2.500 Jahren aus dem Güldenland eingewandert. 560 v.H. erreichte die vermutlich einzige größere Expedition aus dem Güldenland Al'Anfa. Drei mächtige Segelschiffe und 500 Mann Besatzung fielen damals der fanatischen priesterkaiserlichen Herrschaft zum Opfer, dennoch mag es sein, dass die Schwarze Stadt des Südens noch Aufzeichnungen oder Kleinodien von diesem Vorfall besitzt. (*Al'Anfa*, S. 12)

- Angeblich betrachtet das 'Imperium von Cantera und Corabis' Aventurien noch immer als Provinz seines Weltreichs.

- Die Zauberei scheint sich besonders auf Invokation zu stützen, während Spruchmagie kaum verwendet wird (das *Arcanum* stammt aus altgüldenländischer Quelle).

- Die einzige für Aventurier zugängliche Verkehrssprache mit Güldenländern ist das Alt-Güldenländische mit seinen 57 Konsonantenzeichen, auch als *Aureliani* bekannt. Und selbst dann muss man wohl noch gelehrte Menschen als Gesprächspartner haben.

Flottenarchiv

Das *Documenten-Archiv der Horaskaiserlichen Flotte* nimmt einen beträchtlichen Teil der verrotteten Keller auf dem Admiraltätsfels an. Hier schimmeln Logbücher, Bestandslisten, Seekarten und Korrespondenz in Kalknischen, deren Ausmaße an Katakomben für Goblins erinnern. Die Helden erlangen nur Zutritt, wenn sie ein Erlaubnisschreiben von einem Vorgesetzten erhalten (der natürlich wissen will, was die Helden an dem Archiv so interessiert) oder W6 Silbertaler Bestechungsgeld zahlen.

- In einem abgeriegelten Bereich sind noch die Originallogbücher der *Prinzessin Lamea* und weitere Mitbringsel der großen Fahrt untergebracht. Die Helden erhalten jedoch auch nur Einsicht in die zensierten und veröffentlichten Passagen, die Sie in **Die Welt des Schwarzen Auges (WDSA)** auf S. 102ff. abgedruckt finden.

- Der *Große aventurische Atlas* versagt ab 200 Meilen westlich jeder aventurischen Küstenlinie und bringt nur Spekulationen. Die nächste Edition, die gerade in Gareth und Kuslik fertiggestellt wird, bemüht sich um Aufnahme der Erkenntnisse aus der Harikafahrt.

- Hier hängt eine der brandneuen (im Praiosmond erstellt) Welt-Karten der Gemeinschaft der Freunde des Aves. (Reichen Sie den Spielern die Derekarte aus der Box **Die Welt des Schwarzen Auges**.)

- Bei gezieltem Fragen: Gilmon Quent hat 2 bis 4 Hal im Efferdtempel Bethana seine Erzählungen über das Güldenland aufschreiben lassen, die dann hier ins Archiv überführt wurden, als er Staatsadmiral wurde (**WDSA 108**).

Efferdtempel & Efferdbrüderschaft

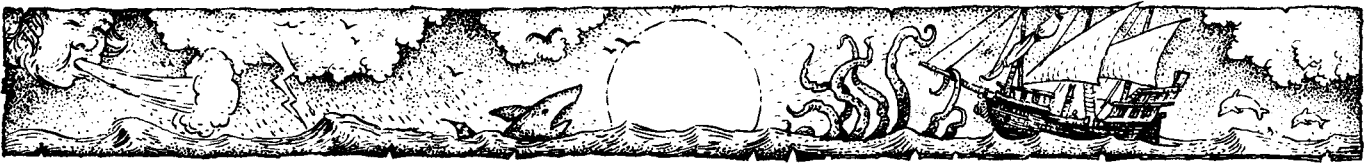
Inmitten von Süd-Grangor erhebt sich der archaische Efferdtempel wie ein Fels in der Brandung. Licht fällt nur durch grüngetönte Alabaster-scheiben in das Heiligtum, das trotz der vielen Pilger von Ruhe erfüllt ist. Der *Efferdgarten* im Innenhof beherbergt Meeresgetier und Efferdfrüchte aus dem Meer der Sieben Winde, um die sich die Hohepriesterin Erlane von den Inseln und ihre Geweihten kümmern. Die Schreibstube enthält die *Rolle der Jahre*, Grangors wichtigste Chronik, und gut 200 weitere Pergamente zu Efferdgläubigen, Wind- und Wasserkunde und Seefahrt – nicht zuletzt zu Fahrten in die Westernis, da Grangor schließlich seit über 200 Jahren führend im Güldenlandhandel ist.

Die Efferdbrüder besitzen ein Heim unweit des Tempels, wo sie gründliche Schiffsregister und Seefahrerrollen führen.

- Direkt vor dem Tempel können die Helden *Dilga* antreffen, die elfenbeinerne Delphinfigurchen auf den Stufen darbringt. Sprechen die

Aufzeichnungen

Meisterinformationen: Die schriftlichen Aufzeichnungen, die den Helden in Grangor zugänglich sind, zeichnen nur bruchstückhafte Bilder vom Westkontinent, können aber später entscheidende Detailinformationen bieten. Lassen Sie Proben auf *Lesen/Schreiben* ent-



Helden sie an, kann sie von ihrem vorgeblichen Gelübde berichten, kein Haus des Meeresherrn mit ihrer Anwesenheit zu 'verschmutzen', bis sie mit dieser Fahrt ihre Schuld abgebußt hat.

- In den Schriften des Efferdtempels finden sich die Berichte des berühmten Kapitäns Jastek (WDSA 107), der noch im Alter von 73 Jahren zu seiner letzten Güldenlandreise aufgebrochen war, sowie des Seemanns Progon aus Rethis (WDSA 112, 114).
- Die bewährte Kaiser-Reto-Weltkarte, die aber mit Erscheinen des Werkes der Avesbrüder als überholt gilt (Seefahrt 59).
- Der Bericht des Seefahrers Ingerald Efferdtreu schildert eine Fahrt über das Westmeer, enthält jedoch wohl viel Garn. (AB 53, S. 16–22)
- Zumindest spannend zu lesen sind die Meereslegenden aus *Süderstrands abenteuerliche Fahrten*, während *Mein Leben auf der Insel* eher ein rein philosophisches Werk ist. Kapitän Belsarius Süderstrand versuchte im 4. Jh. vor Hal fünfmal, das Güldenland zu erreichen, scheiterte jedoch stets, woran noch heute das Seemannslied *Mit Süderstrand geht's nie an Land* erinnert.

Meisterinformationen: Der Efferdtempel Grangors trotzte stets den Katastrophen, die die Stadt immer wieder heimsuchten, und ist gleichsam der rettende Anker, der die Lagunenmetropole davor bewahrt, in Charyptoroths langsam mahelnden Strom gezogen zu werden (siehe auch Hintergrundinformationen in FHI 66). Dilgas Akt ist keineswegs efferdgefällig, sondern eine Schmach für den Meeresherrn und Verbeugung vor dem maritimen Unheiligtum des H'Ranga-Kultes, der hier zwischen den Gondeln gärt: Die Delphinfigurinen sind tatsächlich aus dem Gebein eines geopferten Efferdtieres geschnitzt worden.

Akademie der Erscheinungen & Hesindeschrein

Da Grangor keinen Tempel der Allweisen unterhält, ist die kleine Akademie der Erscheinungen, eine phantasmagorische Magierschule mit einem Hesindeschrein, naturgemäß Hort der Gelehrsamkeit. Der strebenverzierte Bau am Horaskanal beherbergt eine leider sehr chaotische Bibliothek, die vor allem Unerschöpfliches zur Täuschungszauberei bietet. Durch Unfälle mit Illusionsmagie sind Bücher wie der Holzuntergrund getarnt, Kladden von Mindergeistern besetzt und ganze Regale verhehlt (Patzner WIDERWILLE UNGEMACH).

Spezielle Informationen:

- Eine Abschrift des bekannten Briefes des Hesindegeweihten Parik von Belhanka, der das Gespräch mit einem alten Güldenlandfahrer protokollierte. (Land des Schwarzen Auges, S. 60ff.)
- Die *Annalen des Götteralters*, der von den Zwölfgötter-Kirchen vertretene Weltmythos (hier eine unvollständige Version), kennen eine Passage, in der der Ursprung der Menschheit im Güldenland angesiedelt wird, von wo sich das Volk in alle vier Himmelsrichtungen verstreute (Götter, S. 19f.).
- Kopierte Berichte der *Dame von Neetha*, einem Schiff, das 57 v.H. im Güldenland war (WDSA, S. 112f.).
- Eine Weltkarte aus der Rohalszeit (Seefahrt 60 oder WDSA 104).

Das Güldenlandmuseum

Südlich des Fischmarktes liegt das mittlerweile auf drei Gebäude des alten Grangorer Stils ausgedehnte Güldenlandmuseum, das von dem legendären Kapitän Jastek begründet wurde. In verwinkelten Räumen haben sich im Laufe der Jahrzehnte eine Menge Gegenstände, Dokumente und Karten angesammelt, deren Echtheitsgrad zu großen Teilen aber fraglich ist, einzig die von Jastek hinterlassene Sammlung

in drei Räumen mit knarrenden Holzbohlen stammt mit Sicherheit vom westlichen Kontinent. Im Eintritt von zwei Silbertälern ist auch ein Besuch auf der angetäuten *Windsbraut*, einer fast 300 Jahre alten Pailos-Karavalle, inbegriffen.

In den Ausstellungsräumen treffen die Helden auf *Gin Sohn des Nasulf* (siehe S. 79) und *Orchit von Hirschfurten* (S. 79), die sich bereits in einer hitzigen Debatte um Mechanik und Magie befinden.

Exponate: Natürlich finden sich hier zahlreiche *Gegenstände des täglichen Bedarfs* (Krüge, Teller, Werkzeuge, Flaschen, Kästchen etc.), die meist aus Materialien wie Holz, Bronze, Kupfer, aber auch aus buntem Metall und farbigem Glas bestehen. Einige der Objekte weisen zum Teil bizarre Malereien auf, darunter schwungvolle Abbildungen von Katzen- und Meereswesen bei Spiel und Tanz, aber auch Skurrilitäten wie geflügelte Menschen, sechsbeinige Ochsen, zähnestarrende Echsenwesen, haushohe Tausendfüßler (?) und spießbewehrte Menschen im Kampf gegen riesige, waffentragende Ameisen. Ja, sogar fliegende Schiffe meint man zu erkennen. Bei alledem ist nie klar, ob man es mit weltlichen oder religiösen Abbildungen zu tun hat.

Die wenigen *Schmuckstücke* aus Gold und Silber bestechen durch fremdländische Einlegearbeiten aus grüner Jade, aber auch Edel- und Halbedelsteinen unbekannter Art. Darunter auffallend viele Schmuckmotive aus der Welt der Insekten- und Raubkatzen.

Zwar finden sich im Museum zahlreiche vergilbte Karten unbekannter Gestade, Zeichnungen von kegelförmig nach oben zulaufenden Riesenhäusern, aber keine einzige Schriftrolle – von Büchern ganz zu schweigen.

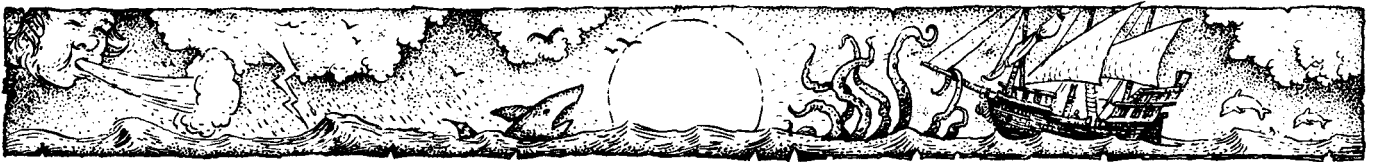
Hier noch einige besonders bizarre Ausstellungsgegenstände, die die Exotik des westlichen Kontinents hervorheben:

- Eine Art *Webrahmen* (?) mit 50 nebeneinanderhängenden Schnüren, die jeweils der Länge nach Hunderte Knoten aufweisen (ein Gelehrter mag daraus vielleicht andeutungsweise ein kompliziertes Aufzeichnungssystem deuten).
- Ein *harter, gelblich-brauner Klumpen*, der durch ein Schildchen als 'Federndes Zerrharz' ausgewiesen wird (angeblich konnte man den Brocken noch vor zehn Jahren in die Länge ziehen, ohne dass dieser daraufhin seine Form verlor).
- Drei würfelförmige, sorgsam geschliffene, zu einer Pyramide aufeinandergerützte *Glassteine* von jeweils einem Spann Kantenlänge, die bei richtigem Sonnenstand die Farben des Regenbogens mit Ausnahme von gelb und blau wiedergeben.
- Eine verdrehte, fast drei Schritt lange *Harpune*, die vollständig aus einem perlmutterartigen Material zu bestehen scheint.
- Ein *Buddelschiff aus blauem Glas*, in dem sich eine abnorm längliches, galeerenartiges Schiff aus Kupfer befindet, das scheinbar durch ein Mühlrad (?) angetrieben wird.
- Eigentümliches *Zuggeschirr* aus einem harten, unbekanntem Leder, das in Machart und Größe niemals für ein Pferd gedacht sein kann.

Meisterinformationen: Wenn die Helden das Güldenlandmuseum besuchen, kann es zu den unter *Der Fluch der Draydal* beschriebenen Vorfällen kommen.

Augenzeugen

Meisterinformationen: Dieser Tage gibt es in Grangor einige Personen, die bereits 'drüben' waren. Hier können die Helden Wissen aus erster Hand erhalten, sofern es die Weltenbummler freimütig



erzählen: Viele sind von den Wundern und Schrecken erschüttert, andere behalten ihr Wissen eifersüchtig für sich.

- Zu Staatsadmiral *Gilmon Quent*, dessen Irrfahrt an güldenländischen Gestaden 17 Jahre gedauert hat, werden die Abenteurer nicht vorgelassen. Der 72jährige Seeherr redet nur noch ungern über seine Erlebnisse, scheint sich aber mit der Ausrüstung der Expedition eine lang gehegte, aber bittere Leidenschaft zu erfüllen, und es werden Gerüchte laut, dass er sich bald pensionieren lassen will.
- Die *Rote Harika* selbst und *Siberius Bramstetter*, die mit Abstand erfahrensten Güldenlandsegler Aventuriens, sollten erst während der Reise mit Berichten über die gesuchten Lande aufwarten.
- Von den 26 anderen *Ankömmlingen der Prinzessin Lamea* sind neun trotz aller Anstrengungen von Medici verstorben, zwei mussten den Noioniten übergeben werden, die übrigen (abzüglich dreier Flüchtiger) werden noch immer von der Horasmarine in Gewahrsam gehalten, damit keine brisanten Informationen Grangorella verlassen. Sie sind so lange in gut bewachten Quartieren auf dem Kreidezahn untergebracht, bis die zweite Flottille gen Westen aufgebrochen ist.
- Der Avesgeweihte *Rhayamanthys Saimodos*, heute Weltsehender des Tempels zu Teremon und zu Besuch im Grangorer Rahjatempel, ist früher mit der havenischen *Colga na Naomh* (Seefahrt 50) bis ins Güldenland vorgestoßen. Seine Erzählungen sind hinreißend, doch weder chronologisch noch kausal geordnet: "Ich war dort, um zu sehen und zu fühlen, nicht um es euch so genau darzulegen, dass ihr es nicht mehr nötig habt, es einmal selbst zu erleben!"

Nazir ter Vaan

Meisterinformationen: Seit fast zwanzig Jahren residiert ein 'Emissär des Imperiums von Cantera und Corabis' bei Vinsalt (siehe FHI 90). Es ist bekannt, dass er bereits seit vier Monaten im erlesenen Hotel *Kapitän Jastek* unweit des Güldelandmuseums residiert und sich häufiger als früher in der Öffentlichkeit zeigt. Sollten ihn die Helden nicht von sich aus aufsuchen, können sie ihm im Museum begegnen, wo er sich offenbar köstlich über die Kommentare von Besuchern zu Ausstellungsstücken amüsiert.

Ihr seht eine hochaufgeschossene Gestalt in seidig rauschenden Kleidern aus Atlas und Satin: eine feste Robe, wallende Tücher mit langgezogenen Symbolen, die euch an Himmel, Chaos und Lüge erinnern. Der Mann entblößt nachtschwarze Haut, silberne Fingernägel und metallisch schwarzes Haar. Sein Gesicht wird ganz von einer Hakennase beherrscht – und zwei goldenen Augen. Ihr blickt zu Boden und seht, dass der Mann violette Fußabdrücke hinterlässt, wo er auch hingehet. Nach Minuten verschwinden sie wieder, als würden sie verdunsten. An der Rechten trägt der Emissär einen Siegelring aus rauchig-grünem Malachit, der einen von Pyramiden eingerahmten Zitadellenthron vor Sternen zeigt: das Emblem des Großen Imperiums.

Wer versucht, sich anzubiedern, indem er den Emissär auf Aureliani anspricht, erreicht das Gegenteil: Nazir ignoriert ihn vollkommen.

Der Güldenländer spricht mit dunklem Akzent, Knack- und Schnalzlauten sowie einer träumerischen Gestik mit stets gespreizten Fingern, die eher an Meditation oder Zaubertechniken erinnert. Er gibt freimütig einige Informationen über 'sein' Reich, das Imperium, preis (siehe WDSA 114), schweigt sich aber über andere Regionen eher aus, insbesondere über die Ban Bargui. Seine Aussprüche sind rätselhaft, und er scheint nicht willens, sie auszuführen:

- "Eine Depesche nach Balan Cantara, meiner Heimatstadt? Nein, ihr Erklimmer des Horizonts, das ist nicht nötig: Ihr werdet bereits erwartet."
- "Achtet die Gefahren des Verfluchten Thalassion (das Meer der Sieben Winde) und achtet die Widrigkeiten vor der Küste Cantaras: Schiffe wie die euren ziehen immer neugierige Blicke auf sich."

Meisterinformationen: Die violetten Spuren, die der Botschafter hinterlässt, sind Relikt einer shingwanischen Verfluchung, die er sich einst eingefangen hatte und die nur zu bestimmten Zeiten hervorbricht. Sollten die Helden lästig werden, lässt Nazir sie einfach stehen oder – wenn das nichts nützt – invoziert eine Formel, die wie ein IMPERAVI ANIMUS wirkt: "Zerschneidet euch die Fußsehnen, wenn ihr es wagt, mich weiter zu verfolgen."

Na'Sr T'Arvan entstammt dem Nomadenvolk der Ban Bargui und war ein hochrangiger Spion in Balan Cantara, flog auf und musste dem Machtbereich des dortigen imperialen Herrschers entkommen: Ein Güldenlandsegler des Hauses Bramstetter nahm ihn mit nach Aventurien, wo er schon seit Jahren Informationen über den Kontinent sammelt.

Mit der neuerlichen Exkursion des Horasreiches will er endlich seinen alten Spionageauftrag vollenden und sowohl die Informationen, die er seinerzeit über das Imperium gesammelt hat, als auch Berichte über Aventurien, seine Völker, seine Kultur – und seine Verteidigungsmöglichkeiten! – ins Güldenland zu seinem Volk zu schmuggeln. Die Informationen über Aventurien sind den Ban Bargui nur wenig wert, aber sie sind perfekt für einen Handel mit dem Imperium, das Aventurien wohl immer noch als verlorene Provinz betrachtet ...

Er hat dem Nandusgeweihten *Orphiles von Terubis* eine verschlossene Kiste mit all diesen Akten übergeben, versichert, dass es sich um Grußbotschaften und beste Empfehlungen handele, und angegeben, wer diese Botschaft in Balan Cantara erhalten solle. Mit passenden Eingaben an die Horaskaiserin und fachlicher Beratung der Adlerflotte in dieser Angelegenheit sorgte er dafür, dass die Flottille auch diese Ziel ansteuern wird, und gab alle Informationen preis, die eine sichere Überfahrt ermöglichen sollen.

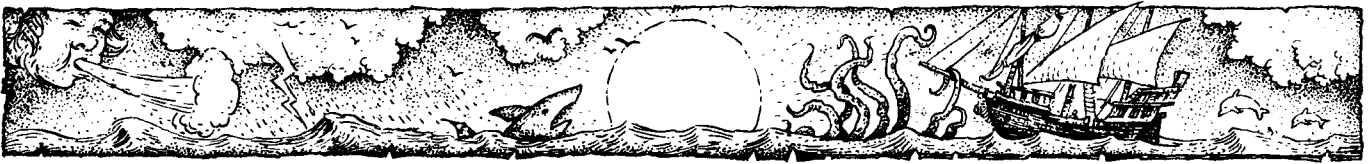
Nazir will weiterhin die Maske als Botschafter des Imperiums aufrechterhalten, der Zeitpunkt, an dem er selbst inkognito in den Westen zurückkehrt, ist noch nicht gekommen.

Der Fluch der Draydal

Meisterinformationen: Vor über zwei Jahren war Harikas Expedition mit den Draydal, Hörigen des Namenlosen, konfrontiert. Die Karavelle *Avesfreund* ging dabei verloren, Teile der Besatzung der *Prinzessin Lamea* wurde mit einer langdauernden Krankheit verflucht: Nach Monaten oder Jahren wird das Opfer schubweise von Schmerzen

gepeinigt, als ob flüssiges Gold in den Adern fließen würde, Fieberanfälle schütteln es, und Haut und Haare nehmen allmählich die Farbe des gelben Metalls an, bis es unter namenlosen Qualen zu einem Häuflein Goldstaub zerfällt.

Etlliche von Harikas Besatzungsmitgliedern erlagen bereits der unhei-



ligen Sieche. Sie selbst überlebte bis jetzt nur dank des wahrscheinlich einzigen Gegenmittels, das die Auswirkungen neutralisiert: *Lapirul*, eine Kräuteresenz von der Insel Era'Sumu.

Seit drei Monaten ist Harikas Vorrat an dieser Tinktur jedoch erschöpft, nur im Gùldenland kann es Nachschub geben. Mittlerweile kann Harika das Bett nicht mehr verlassen und liegt trotz zahlreicher betender Perainegeweihete und herumdoktornder Medici im Sterben. Nur durch Zufall erfährt *Doctor Ljysvalis* (siehe S. 80), der auf der Fahrt Bordheiler und Metallurg war, dass im Gùldenlandmuseum seit 200 Jahren einige Ampullen *Lapirul* ausgestellt sind. Da er jedoch als einstiges Besatzungsmitglied der *Prinzessin Lamea* ebenfalls unter Quarantäne steht (obwohl ihn seine niedrige Magieanfälligkeit vor dem Fluch bewahrte), bricht er aus, um die Arznei auf eigene Faust zu entwenden. Von dem *Lapirul* erfuhr auch der zwischenzeitlich in Grangorella eingetroffene *Matajew*, der nun sichergehen möchte, dass die Leitfigur Harika auch wirklich das Zeitliche segnet, und beschwört einen Spuk: Er soll die Ampullen zerstören.

In derselben Nacht, in der der flüchtige *Doctor Ljysvalis* ganz un-gelehrtenhaft in das Museum einbricht und der Geist die Ausstellungs-räume aufsucht, sind auch die Helden nicht weit entfernt.



Einbrecher in dunkler Nacht

Meisterinformationen: Die Helden können spätabends von der Feier ihres letzten Auftrags zurückkehren oder noch Wichtiges in der Lagunenstadt erledigt haben, während sie gerade das Museum passieren (durch die Transportbarken *Grangorellas*, die stets an unterschiedlichen Orten anlanden müssen, können Sie die Gruppe an fast jeden Punkt *Grangors* dirigieren).

Wieder geht euch durch den Kopf, was denn aus der so lange angeplanten Expedition würde, wenn Harika die Rote tatsächlich stirbt. Neben euch ragen die Karyatiden und blumenumrankten Säulen des Gùldenlandmuseums auf, als ihr ein Scheppern und das Klirren von Glas hört. Eine Katze protestiert fauchend, dann ist wieder alles ruhig.

Meisterinformationen: Das Geräusch kam von der hinteren Hausfront des Gùldenlandmuseums, wo *Ljysvalis* Butzenscheiben eingeschlagen hat, um in das Erdgeschoss zu gelangen. Die Helden finden bunte Glassplitter und können es von innen ein paar Mal poltern hören.

Wenn die Helden hinterher schleichen, ist der im Dunkeln umherirrende *Doctor* schnell zu finden und auszumanövrierten. „*Last mich, es geht um Leben oder Tod!*“ ruft er, wenn ihn die Abenteurer festnageln wollen. Hastig und nach Luft japsend erklärt er seine Beweggründe und appelliert an das Verantwortungsgefühl der Helden, die er bald vom Kriegshafen wiedererkennt, ihm zu helfen und die Ampullen aufzutreiben.

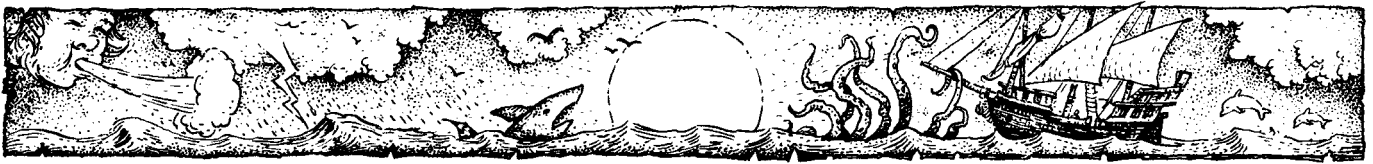
Tumult im Museum

Der zittrige Gelehrte leuchtet mit seiner Ölfunzel weit in den Raum hineinragende Konstrukte und matt blinkendes Kupfergeschmeide aus. „*Hier irgendwo ... hier muss es sein.*“ Und tatsächlich: Grünlich opalisierend, in vier eiförmigen Kristallampullen, steht die Essenz auf einem hohen Bord. Plötzlich ein Poltern aus der Finsternis des Nebenraumes, ein kühler Luftzug, der Geruch nach Tonstaub. Ist hier noch jemand?

Meisterinformationen: Der Spuk rauscht unsichtbar heran und bemüht sich, die Ampullen schlicht durch Herunterschubsen zu zerstören, was ein Held durch sachttes Auffangen vereiteln sollte (*GE-Probe*). Nun wendet sich der Geist seinen Gegnern zu und lässt nichts unversucht, das Objekt seines Auftrages unter ganzen Regalen und Schränken zu begraben.

Chaos ist um euch herum ausgebrochen und schwirrt zwischen euch umher: Ein Regal kippt zu Seite und lässt TerrakottagefäÙe herabregnen, ein Stuhl fliegt durch die Luft und blockiert die zugeschnappte Tür nach drauÙen. Ein Untierschädel saust auf einen Helden zu und zerspringt an der Wand in tausend Teile. Glas scheppert, Holz knirscht und Metall singt. Eine Sammlung von Messern und Piken bewegt sich von Geisterhand und fliegt auf euch zu.

Meisterinformationen: Der Poltergeist kann lebende Wesen nicht direkt angreifen, sondern bedient sich (mit ca. KK 50) der Gegenstände seiner Umgebung. Lassen Sie die Helden *ausweichen* und ihre *Körperbeherrschung* testen und verteilen Sie bei Misslingen Schaden zwischen W3 und W20 TP. Wer die Ampullen hält, muss mit



FF-Proben, wenn nicht sogar *Akrobatik* darauf achten, dass sie ihm nicht aus der Hand fallen oder zerschlagen werden.

Der Poltergeist

MU 25 LE 40 RS 7 AT 10 PA 0 MR 15
TP 3W+6 (gegen tote Materie) **GS 8 AU 1000**

Der Spuk ist nur mit magischen oder geweihten Waffen zu ver-letzen (notfalls erweist sich ein greifbarer güldenländischer Bratspieß als verzaubert), ein **GEISTER AUSTREIBEN+7** bannt ihn. Weiteres finden Sie in **Mysteria Arkana**, S. 112f.

Bei ausreichendem Widerstand verliert der Geist selbst irgendwann das Interesse, verabschiedet sich mit der Verheißung *„Mein Meister ist Herr vieler Kreaturen. Ich war nur die erste!“* und zieht sich in sein Grab zurück.

Das Leben der Admiralin

Meisterinformationen: Die Helden müssen das Lapirul selbst zum Krankenbett Harikas in der Admiralität bringen, denn der Doctor hat sich während des Kampfes ein Bein gebrochen und fleht stets: *„Beeilt euch, jetzt kann jeder Augenblick zählen.“* Auf Grangorella sieht sich die Gruppe vier Seegardisten vor den Gemächern Harikas gegenüber (Werte wie *Westwinddrachen* auf S. 80), die allenfalls

Geweihte passieren lassen, die der Sterbenden die letzte Segnung geben, denn die Ruhe vor dem Rauschen von Golgaris Schwingen gilt als heilig. Kletterfreudige Abenteurer können auch versuchen, durch das Fenster im 3. Geschoss einzusteigen.

»Goldbestäubt und doch totenbleich ist das Gesicht der Admiralin, salziger Schweiß liegt kalt auf der Haut und im Bett, ihr Atem geht nur noch flach. Wo sind die Medici, die sie betreuen sollen? Kaum, dass die Ampulle geöffnet wird, leuchtet die Essenz in wechselnden Farben und erwärmt sich in deiner Hand. Vorsichtig benetzt du Harikas Lippen, füllst ihr den Mund, bis sie schluckt und mit einem Mal nach Luft schnappt. Fast augenblicklich weicht das Fiebergold zurück und hinterlässt nur gebräunte Narbenhaut.«

Meisterinformationen: Bald bemerken die Wachen die Anwesenheit der Helden, Medici werden gerufen und die Helden hinauskomplimentiert. Harika ist binnen weniger Stunden wieder wohlauf, bedankt sich am nächsten Tag mit dem humpelnden Doctor Ljysvalis selbst bei ihnen und versichert, dass sie unter ihrem Kommando dienen werden. Die vier Ampullen werden Harika vier Monate vor den Auswirkungen der Draydalsieche verschonen (sollten welche zerschlagen worden sein, reichen auch weniger), weswegen sie gezwungen ist, bis dahin wieder das Güldenland zu erreichen.

Besondere Angelegenheiten

Es wird ernst ...

Gut zwei Wochen nach Ankunft in Grangorella werden die Helden von einer eilfertigen Seejunkerin namens *Lucilla ya Torese* den schroffen Kreidelfen des Kriegshafens hinauf in das Hauptquartier der Admiralität geführt. Die wenigen Wachen des beginnenden Tages scheinen der Gruppe misstrauisch hinterherzublicken. Die Helden werden etwas abseits in ein rundes, mit zahlreichen Kriegsflaggen geschmücktes Turmzimmer geführt, dessen Mittelpunkt ein überdimensionierter Schreibtisch ist. Hier lässt sie die Junkerin alleine.

Nur Augenblicke später tritt durch eine Hintertür jener mysteriöse Mann ins Zimmer, den die Helden noch vom Rekrutierungsbüro in Grangor her kennen. Er blättert in einer Akte in seiner Hand (in Wahrheit leere Blätter), und setzt sich, natürlich ohne diese Bequemlichkeit auch den Helden anzubieten.

Meisterinformationen: Konnetabel *Sumudan von Aldyra*, sowohl offizieller als auch geheimer Vorsteher des Directoriums für besondere Angelegenheiten, sollte von Ihnen als typischer Drahtzieher hinter Geheimnissen dargestellt werden, der stets eine Spur mehr zu wissen scheint, als er vorgibt. Von Aldyra hat das Verhalten der Helden in den letzten Tagen persönlich verfolgt und entschieden, dass es jetzt an der Zeit ist, ihre Talente zu nutzen.

Typische Zitate:

- *„Mein Name tut nichts zur Sache, bei Phex. Ich muss Euch kennen und nicht umgekehrt.“*
- *„Hier sind einige Disziplinlosigkeiten vermerkt, die Ihr euch in den letzten Tagen geleistet habt. Andererseits scheint Ihr über Fä-*

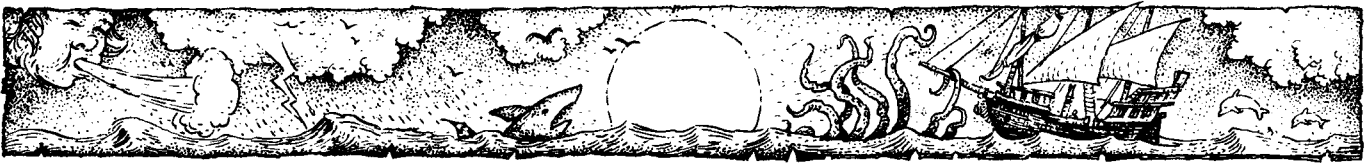
Das Directorium für besondere Angelegenheiten

Das DBA ist der geheime Geheimdienst des Horasreiches, eine hinter Verkläusulierungen, mehrfachen Identitäten und geheimen Lösungen verborgene Quasi-Geheimgesellschaft, die manchmal als das liebevollste Gegenstück der umfassenderen mittelreichischen KGIA angesehen wird. Es ging aus einem Wollknäuel von Geheimorganisationen hervor, die zur Zeit König Alborns tätig waren, und gilt auch heute noch als undurchschaubar, komplex strukturiert und trotz seiner Verflechtung mit dem Staatsorden vom Goldenen Adler als von der Krone ungewöhnlich unabhängig – sein Etat taucht zumindest nicht im horaskaiserlichen Staatshaushalt auf.

Das Directorium liefert Informationen über innere und äußere Feinde des Horasiats (oder besser: des Königreichs am Yaquir, unabhängig von der herrschenden Regierungsmode) und spielt sie ausgesuchten Stellen – Gerichten, Garden, Adligen – zu, damit diese auf die Bedrohung wie geplant

reagieren. Eigene ausführende Organe besitzt das DBA offenbar nicht, es setzt stattdessen auf speziell ausgebildete Einzel-Agenten (teilweise auch anderer Organisationen), hintergründige Zuträger, Botenreiter und (teils unwissende) Helfer. Gebäude oder ein Hauptquartier des DBA sind unbekannt, Mitglieder treten nie öffentlich in Erscheinung, und Operationen werden stets verschleiert. Große Teile der Bevölkerung glauben nicht an die Existenz des DBA.

Als Director und Konnetabel wird stets der Name Sumudan von Aldyra geführt, der entweder schon Jahrhunderte alt sein muss oder nur einen Titel darstellt. Angeblich trug schon ein Berater König Khadans dieselbe Bezeichnung. Es heißt, das Directorium verfolge langfristige Ziele, die König Barjed vor über einem Jahrhundert in einer Charta niederschrieb, während er bereits im Sumpffieber delirierte und kurz danach verstarb.



higkeiten zu verfügen, die man sicher aus keinem Buch lernen kann. Ich habe doch recht, oder ...?”

● “Ihr seid bewusst, dass Ihr keine Passage auf einem der üblichen merkantilen Güldenlandsegler gebucht habt? Perfekt, denn dies ist eine Expedition Ihrer horaskaiserlichen Majestät. Reden wir also einmal über Begriffe wie Unterordnung und Loyalität ...”

Der Konnetabel macht der Gruppe klar, dass die Admiralität beschlossen hat, die Gruppe mit einem geheimen Auftrag zu betrauen. Leider können gewisse Dinge nicht in aller Öffentlichkeit angegangen werden, da zu befürchten sei, dass schon seit langem Spione und Saboteure reichsfeindlich gesinnter Kräfte am Werk sind, die die Expedition aufhalten wollen. Vor allem von Seiten Al'Anfas und seiner Verbündeten drohe Gefahr. Sogar mit Störversuchen aus den fernen, dämonenverseuchten Heptarchien im Osten des Kontinents sei zu rechnen.

Die Kupferplatte des Bhuan Bruadir

Der Einsatzbefehl

Drei Tage später wird die Gruppe während der kurzen Mittagsruhe wiederum in die Räume der Admiralität beordert. Hier erwartet sie eine recht gut gelaunte Harika, die gelegentlich ihre Wurfaxt hochwirft und wieder auffängt; im Hintergrund hält sich die Seejunkerin Lucilla ya Torese. In Details von letzterer unterstützt, fängt Harika über die nun anstehende Mission zu plaudern an:

Spuren an alten Gestaden (Meisterinformationen)

Die Mission: Drei Tage später werden die Helden mit einer Geheimmission betraut. Ein Auftrag, der sie an der Küste entlang nach Albernia, in die bekannte Hafenstadt Havena führen wird.

Dort gilt es, die ebenso alte wie ominöse Kupferplatte des ehemaligen havenischen Güldenlandseglers und -kaufmanns *Bhuan Bruadir* zu bergen, auf der ein Weg durch die Balan Cantara vorgelagerten ‘Inseln’ verzeichnet ist (siehe auch **Das Fürstentum Albernia**, S. 74). Tatsächlich weist die Platte, die noch aus der Zeit vor der großen Flut stammt, den Weg durch ein uraltes – aber immer noch weitgehend intaktes – imperiales Verteidigungssystem vor der fremdländischen Hafenstadt. Aber das werden die Helden erst später herausfinden.

Konspirative Verwicklungen: Das Wissen um diese über 300 Jahre alte Kupferplatte ist nur wenigen heute noch lebenden Personen bekannt. Doch nach dem Zweckbündnis mit dem Mittelreich betreffs des Enduriumfundes trat die horasische Admiralität auch an den höchsten Efferdgeweihten Aventuriens, den Erhabenen *Efferdan Ui Bennain* (siehe **Albernia** 89, **AB** 80, S. 17 sowie der Roman **Nebelgeister**) heran und bat ihn um seine Mithilfe. Als Efferdan vernahm, dass das Ziel der Reise das ferne Balan Cantara sei, besann er sich geheimer Aufzeichnungen der einstigen Novizin Branwen Bruadir, der Tochter des berühmten havenischen Güldenlandfahrers. Die junge Frau überlebte damals als einzige Efferddienerin die Große Flut, die den Großteil Havenas untergehen ließ, und begründete den Efferdkult in Havena neu (siehe auch der Heyne-Roman **Nebelgeister**). Von ihm stammt der Vorschlag, die Platte zu bergen und der zweiten großen Harikafahrt zur Verfügung zu stellen.

Da Albernias König, der in Havena residierende *Cuanu ui Bennain*, Harika einst aus politischen (und angeblich persönlichen) Gründen verstoßen hat, bevor diese ihre Dienste dem Lieblichen Feldes antrug, hielt man es allerdings nicht für ratsam, ihn offiziell um Unterstützung zu

“Ich frage Euch daher, ob Ihr bereit seid, Reich und Krone treu und aufopferungsvoll zu dienen? Solltet Ihr Zweifel haben, werden wir Euch heute noch entlassen. In genau einer Stunde stelle ich Euch die Frage noch einmal. Entscheidet Euch bis dahin.”

Mit diesen Worten steht der Konnetabel auf und verlässt den Raum.

Meisterinformationen: Wir gehen natürlich davon aus, dass Ihre Helden darauf brennen werden, sich für die Expedition unentbehrlich zu machen. Antworten die Helden nach einer Stunde mit ‘Ja’, wird ihnen bekannt gemacht, dass ihr Auftrag innerhalb der nächsten Tage beginnt. Im gegenteiligen Fall müssen sich die Helden wohl der Nordlandroute der Thorwaler anschließen, wollen sie das Güldenland erreichen ...

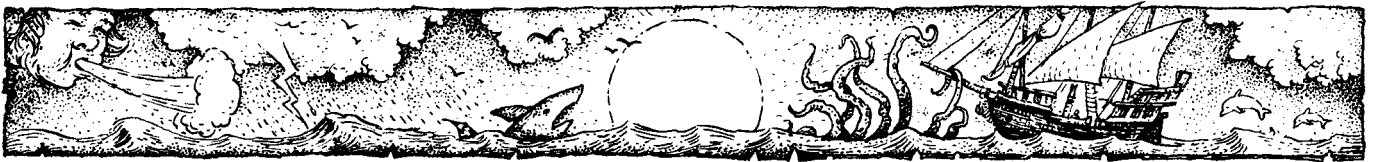
● Man informiert die Gruppe darüber, dass sie sich bereits in zwei Stunden auf der nostrischen Handelsknorre *Prinzessin Yasmina* befinden, die von Grangor aus den Zielhafen Havena ansteuern wird. Für die Helden seien bereits zivile Passagen gebucht; die Kapitänin der Knorre, Elfida Brenner, hat natürlich keine Ahnung, dass die Helden dem Befehl der Horaskaiserlichen Flotte unterstellt sind.

bitten. Im Gegenteil: Man befürchtet in Grangor, dass den König das alte Zerwürfnis noch immer dazu bewegen könnte, Harika diese Hilfeleistung zu verweigern.

Der Staatsadmiral der Horaskaiserlichen Flotte, *Gilmon Quent*, wurde nun persönlich tätig. Er nahm mit seinen Neffen *Sarion Quent* Kontakt auf, der in Havena unter dem Phantasienamen Bruidnich Quent als ‘Unterstadt-Führer’ zu einigem Ansehen gelangt ist (siehe **Albernia** 81). Dieser hat inzwischen auch gewisse Vorbereitungen für die Bergung der Platte getroffen.

Auch Efferdan wird die Bergung unterstützen. Dies ist insofern pikant, als dass der Erhabene der Efferdkirche (schon seit Jahren in Liebe mit einer Neckerfrau namens *Leiella* verbunden) der Bruder König Cuanus ist und er sich nun gezwungen sieht, den König zu hintergehen. Efferdan weiß nur zu gut, dass der König Albernias seit der Dritten Dämonenschlacht und dem Verlust all seiner alten Freunde zu Schwermut und Melancholie neigt. Auch er hat die Sorge, dass sein Bruder die heikle Mission durch eine unbedachte Entscheidung gefährden könnte. Aus diesem Grund hat er entschieden – unkonventionell und launenhaft wie der Meerese Gott selbst –, sich der Bergung persönlich anzuschließen und die Verantwortung nicht auf Untergebene abzuschieben.

Gegner: In diesem Fall ist es die den Helden bereits bekannte Ausbilderin (und von Xeraan ausgesandte Charyptorothpaktiererin) *Dilga*, die den Helden in die Suppe zu spucken versucht. Ohne Näheres zu wissen, hat sie inzwischen herausfinden können, dass ein Bergungsversuch in Havenas Unterstadt vorbereitet wird. Sie weist daher mittels zweier Brieftauben *Gardien D'Serpent*, den Priester und Anführer des geheimen H'Rangakultes in Havena (**Albernia** 62f.) an, Augen und Ohren offenzuhalten. D'Serpent, ein Charyptorothpaktierer im zweiten Kreis der Verdammnis und seit Mitte 29 Hal Auge und Ohr des finsternen Heptarchen Xeraan an der Westküste des Kontinents, wird dieser Weisung natürlich nur allzu gerne nachkommen.



● Erstmals erfahren die Helden von der Kupferplatte des alten havenischen Guldlandfahrers Bhuan Bruadir. Man hat die Helden auserwählt, die schwere Platte, auf der sich wichtige nautische Angaben über die Ostküste Guldlands befanden, aus der Unterstadt Havenas zu bergen.

● In Havena sollen sich die Helden möglichst unauffällig bei Bruidnich (Sarion) Quent melden. Dort würden sie auch den höchsten Geweihten der Efferdkirche, den Hüter des Zirkels *Efferdan ui Bennain*, antreffen, der die Mission höchstpersönlich unterstützen werde. Harika macht die Helden in diesem Zusammenhang noch einmal auf die heiklen Beziehungen zum Königshaus in Havena aufmerksam (s. Kasten).

● Den Helden wird nun die Kopie eines alten Stadtplans Havenas aus der Zeit vor der Flut überreicht. Gemäß den alten Angaben der efferdgeweihten Tochter Bhuan Bruadirs ist darin die Lage jenes überfluteten Lagerhauses verzeichnet, in dem sich die Platte den Überlieferungen nach befindet. (Hierzu können Sie den alten Stadtplan Havenas aus der Zeit vor der großen Flut zu Rate ziehen, den Sie in dem Roman *Nebelgeister* finden.)

● Die Platte selbst sei einem Signor Gerimaldi in einem verlassenen Haus in den Windhagbergen ("zwei Wegstunden nördlich von Harben, im Gutshaus Krokenbruch") zu übergeben, der die Möglichkeit habe, den wertvollen Fund über die schwer bewachte Grenze zwischen Neuem und Alten Reich zu bringen und neue Order für die Gruppe bereithalte.

● Noch einmal schärft man den Helden ein, strikte Geheimhaltung zu wahren.

Meisterinformationen: Gezieltes Nachfragen der Helden können Sie mittels Hintergrundes auf Seite 18 beantworten. Die nachfolgenden Abreisevorbereitungen inklusive der dreieinhalbtägigen Reise an Bord der kleinen Knorre *Prinzessin Yasmina* sollten Sie, bis auf das unten stehende Ereignis, in die eigenen meisterlichen Hände nehmen.

Aus Aarenfängen

»Früh am Morgen des zweiten Reisetages auf der Knorre vernehmt ihr plötzlich schrille Vogelschreie am Himmel. Als ihr nach oben schaut, erkennt ihr einen Seeadler, der in den aufgeregten herumflatternden Schwarm Möwen gefahren ist. In diesem Moment versucht er, einen der Vögel mit seinen Krallen zu packen. Schwerverletzt kann sein gefiedertes Opfer noch einmal entkommen, nur um dann taumelnd zwischen der Takelage nach unten zu stürzen. Mit einem satten Aufprall landet das blutige Federknäuel auf den Planken neben dem Rahsegel. Doch halt, das ist keine Möwe. Das ist eine Taube mit einem metallenen Röhrchen am Hals! In diesem Moment stößt der Adler mit einem angriffslustigen Krächzen nach unten ...«

Meisterinformationen: Es steht zu hoffen, dass die Helden dem Adler seine Beute entreißen können. Denn es handelt sich hier um eine der beiden Brieftauben, mit der die Charyptoroth-Paktiererin *Dilga* ihre Kontakteute in Havena zu informieren versucht. In dem Metallröhrchen steckt ein beschriebener Zettel, der den Helden einiges zu denken geben sollte:

Haltet Eure Augen und Ohren auf! Sendet Euren Geist in das nachtblaue Nass! Die Liebfelder Narren haben ein Kommandounternehmen in Eure Domäne entsandt, um irgend etwas aus den Ruinen der Unterstadt zu bergen. Was es auch sei, versucht dies an Euch zu bringen. Heil Portifex Xeraan! D.

Der Seeadler

MU 18 LE 18 RS 2 AT 5/17*PA 5/2*

TP 1W (Schnabel)/1W+4 (Krallen)* GS 10 MR 2

*) Die Werte hinter dem Schrägstrich gelten für den Sturzflug, den der Adler mit Schnabel und Krallen zugleich durchführt. Im Nahkampf hackt das Tier nur mit dem Schnabel zu.

Ankunft in Havena

Havena, Königsstadt der lieblich-wilden Westprovinz Albernia, liegt an der Mündung des Großen Flusses und beherbergt zwischen seinen Stadtmauern 25.700 efferdtreue Einwohner. Dass die besten Tage der Hafencstadt über 300 Jahre zurückliegen, als eine Jahrhundertwelle große Teile der Stadt in Ruinen verwandelte, liegt als beständige Grundstimmung über allen Stadtteilen. Hier legten einst die größten Guldlandsegler beladen mit Schätzen an, und noch immer durchweht ein Hauch von Wehmut nach den Düften westlicher Küsten die Gassen der Stadt.

Nachdem die *Prinzessin Yasmina* an den Kaianlagen Havenas angelegt hat, habt ihr keine Probleme, das im Stadtteil Nalleshof (Brückstraße 54) gelegene Quartier *Bruidnich Quents* aufzusuchen. Hier erwartet euch auch der Hüter des Zirkels, der Erhabene *Efferdan ui Bennain*.

Efferdan ui Bennain ist ein schlanker, recht ernster Mann um die 30, der vor allem durch sein weißes Haar auffällt, das ungezügelt über seine Schultern fällt. Großen Ehrbezeugungen gegenüber seiner Person winkt er ab und sagt, er sei als "Diener Efferds hier, nicht als Oberhaupt Sminer Kirche". Der 60jährige, etwas redselige Bruidnich Quent hingegen fällt vor allem durch seine ebenso bunte wie zerschlissene Jacke auf, die er gern als Admiralsuniform ausgibt. Beide Männer sind natürlich besorgt über die abgelaufene Nachricht. Trotzdem versucht Efferdan der Gruppe Mut zu machen, indem er diesen Zwischenfall als Zeichen Efferds deutet.

Die Helden erfahren, dass bereits alles für die Bergung in der Unterstadt vorbereitet sei. Bruidnich gibt sich äußerst zuversichtlich, mittels der Karte, die die Helden von der Admiralität erhalten haben, den Standort der alten Lagerhalle Bhuan Bruadirs lokalisieren zu können.

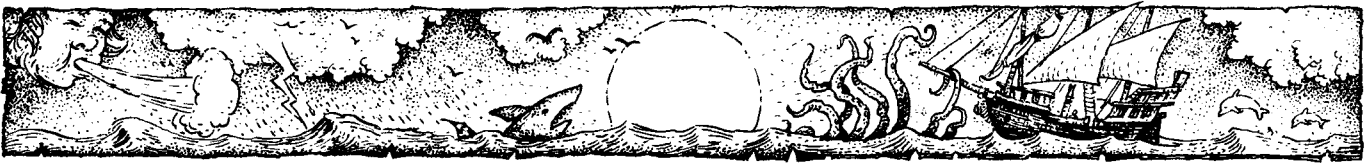
Meisterinformationen: Fragen die Helden nach dem genauen 'Wie' der Bergungsoperation, wird Bruidnich sie mit einem Augenzwinkern auf die Zeit nach Sonnenuntergang vertrösten, da die Bergung im Schutz der Dunkelheit stattfinden wird. Treffpunkt sei der Eingang der Lagerhalle 10 im Südhafen kurz nach Sonnenuntergang.

Anschließend führt Bruidnich die Helden zu ihren Quartieren, die er für sie in der bekannten Taverne *Esche & Korķ* (Albernia 56) angemietet hat. Mit der Aufforderung, pünktlich im Südhafen zu sein, verabschiedet er sich von der Gruppe.

In Leonardos Fußstapfen

Nach Einbruch der Dunkelheit können die Helden den Erhabenen Efferdan und Bruidnich vor den Toren der angegebenen Lagerhalle treffen. Während der Hüter des Zirkels ganz weltlich die Lagerhalle aufschließt, baut sich Bruidnich grinsend vor den Helden auf: "Ihr werdet jetzt etwas zu sehen bekommen, das seit über 20 Jahren in Vergessenheit geraten ist."

Es zeigt sich, dass die Lagerhalle über einem meergefluteten Wasserbecken errichtet wurde und weiter hinten ein großes Tor zu einem der Seitenkanäle aufweist. In dem Becken selbst dümpelt ein großes katamaranartiges Schiff mit großen Seitenauslegern, zwei verbindenden



Plattformen und einem großen Kran, an dem eine wirklich gewaltige Glocke aus reinem Glas (!) hängt, die eine Höhe von fast 2 Schritt und am Boden einen Durchmesser von sogar drei Schritt ausweist. Vorsichtig betritt Bruidnich Quent das Boot und streicht fast liebevoll über die Konstruktion: *“Vor Euch sehr Ihr eine der bedeutendsten Hinterlassenschaften des großen Mechanicus Leonardo. Stolzer Konstrukteur der ...”*, hier stockt die Stimme, nur um dann mit Wut und Stolz fortzufahren. *“Stolzer Konstrukteur der durch Dämonenfeuer beschädigten Prinzessin-Emer-Brücke und Gefangener des zwölfmal verfluchten Galotta. Ich präsentiere Euch ... die ‘Tiefensucher’!”*

Meisterinformationen: Veteranen unter Ihnen erinnern sich richtig. Hierbei handelt es sich um Leonardos berühmte Taucherglocke, die schon einmal in dem älteren DSA-Abenteuer **Tödlicher Wein** zum Einsatz kam.

Bruidnich und Efferdan zeigen den Helden nun die Bergungsausrüstung, die in einer separaten Kiste verstaut liegt:

- 3 Speere und Dolche
- Eine zwanzig Schritt lange Taurolle mit einem mächtigen Haken (zur Bergung schwererer Gegenstände)
- (Anzahl der Helden) Glaskugeln, die per APPLICATUS-Variante jeweils mit einem FLIM FLAM verzaubert sind (Leuchtdauer jeweils eine halbe Stunde)
- (Anzahl der Helden +3) Phiolen mit einer blauen Flüssigkeit (bereits vor 30 Jahren von Leonardo als *Wasserodem* verwendet), die dem unter Alchimistenkreisen als legendär geltenden *Purpurwasser* ähnelt und die nach Aussage Efferdans das Atmen unter Wasser ermöglichen wird. (Wirkungsdauer: 3W6 Spielrunden; in dieser Zeit darf man, um keinen Schaden zu nehmen, nur in Notfällen auftauchen und dann auch nur sehr langsam.)

Aufbruch in die Unterstadt

Vorbei geht es mit dem Kahn aus dem Bootshaus hinaus und (an den von Bruidnich bestochenen Hafengewachen vorbei) in Richtung Unterstadt.

Regeln in Efferds Reich

Alle *Schwimmen*-Proben sind um den doppelten BE-Wert der Rüstung erschwert; auch der Kampf unter Wasser wird deutlich beeinträchtigt: Allgemein sind Attacke und Parade um je 6 Punkte erschwert; spitze Waffen ohne große Oberfläche (Dolche und kurze Speere) sind am ehesten von Nutzen. Regeln hierzu finden Sie in **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos** auf S. 58.

Magie wirkt vor allem dann anders, wenn es um Wasser, Feuer oder den Aufenthalt einer Person geht. So lässt beispielsweise ein VISIBILI anstelle des Unsichtbaren Wasser erscheinen, kann aber nicht die durch Bewegungen entstehenden Wellen verbergen. Zaubereien wie NEBELLEIB oder WEHE WALLE funktionieren natürlich nur über der Wasseroberfläche. IGNIFAXIUS, IGNISPHAERO und andere auf Feuer basierende Zaubereien werden in Efferds Element sofort gelöscht. Die magische Fackel des 2. Stabzaubers brennt dagegen auch unter Wasser, kostet aber 2 ASP/SR. Das Flammenschwert des beliebten 5. Stabzaubers lässt sich ebenfalls aktivieren, allerdings für 7 zusätzliche (!) ASP pro Kampfrunde. Andere Spruchformeln sollten vom Meister nach eigener Einschätzung modifiziert werden, wobei vor allem Zaubereien mit und um das Element Wasser im Wasser zu stärkeren oder gar wundersameren Effekten führen können. Allgemein ist das Wirken von Zaubern um 7 Punkte erschwert.

Neumond lässt Havenas gespenstische aquatische Ruinen im Dunkel. Mit dem alten Pergament und einer Blendlaterne in der Hand weist Bruidnich, der sich an bestimmten, aus dem Wasser hervorragenden Mauerfragmenten orientiert, den Helden vorsichtig den Weg: *“Hier stand einst die Gedenkstatue Niamad Bennains, und da vorne irgendwo müsste der Ferdokbogen sein. Das heißt, wir müssen jetzt ...”*

Natürlich weist er immer wieder nervös auf den schlechten Ruf der Unterstadt hin und bittet die Helden, nach Schmugglern, scharfkantigen Untiefen und anderen Schrecknissen der heimgesuchten Küste Ausschau zu halten. Nur Efferdan, der ruhig und aufmerksam am Bug steht, scheint sich auf etwas ganz anderes zu konzentrieren.

Unvermittelt gibt Bruidnich das Kommando, den Anker zu werfen: *“Halt, wir sind da. Irgendwo unter uns muss das alte Lagerhaus Bhuan Bruadirs sein!”*

Meisterinformationen: Hier ergibt sich natürlich eine erste Gelegenheit, bei der die Helden ihre auf Grangorella neu erworbenen seemännischen Fähigkeiten unter Beweis stellen können. Trotzdem sollte bei Misslingen einzelner Talentproben aus Stimmungsgründen zunächst nichts weiter geschehen, es schrammt nur irgendetwas an den Schwimmkörpern des Katamarans entlang.

Das Neckermädchen

Plötzlich ist von Backbord her ein merkwürdig zirpender Singsang zu hören, der Bruidnich besorgt zu seinem Säbel greifen lässt. Efferdan beruhigt die Gruppe und bittet sie, nach Steuerbord zurückzutreten. Als dies geschehen ist, taucht vor ihm aus dem glitzernden Wasser der Kopf einer wunderschönen Neckerfrau mit herzförmigen Gesicht und langen seegrünen Haaren auf.

Efferdan lächelt, beugt sich hinunter und gibt der Neckerfrau einen Kuss. Er stellt den Gefährten die Neckerin als *Leiella* vor und verkündet, dass die Meermaid bei der Bergung der Platte helfen werde. Bruidnich schaut irritiert zu den Helden.

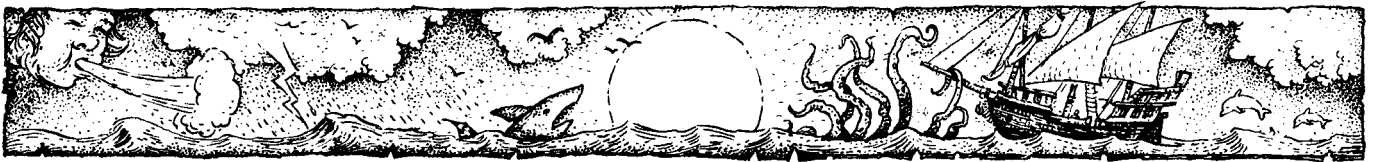
Meisterinformationen: Natürlich handelt es sich bei der Neckerin um die Geliebte Efferdans, die Sie nun als ‘Joker’ einsetzen können, falls Ihre Helden unter Wasser in Schwierigkeiten geraten. Efferdan wird sich nicht weiter zu ihr äußern, als dass *Leiella* ein wenig auf die Helden acht geben soll – und diese natürlich auch auf sie (mehr zu den Neckern Havenas finden Sie in **Albernia** 66 ff. bzw. im **Bestiarium** 238f.).

Nachtblaue Tiefen

Meisterinformationen: Auf die Helden wartet nun die Aufgabe, zusammen mit der Neckerin Leiella ein Gebiet von etwa 50 x 50 Schritt abzusuchen, das 12 Schritt unter der Wasseroberfläche liegt und in furchteinflößende Dunkelheit getaucht ist.

Die Tauchglocke: Bruidnich Quent wird die Tauchglocke mittels der Kranwinde bis fast zum Meeresgrund absenken, die den Helden dort unten dann als Basis zum Luftholen, Wundenversorgen und auch zum Trinken neuer Phiolen dient.

Funde: In der Dunkelheit werden vor den Helden immer wieder unheimliche Objekte auftauchen: alte Statuen, geborstene Pfeiler, pockenüberwucherte Schiffswracks, Hausruinen, Schutt, Anker, aber auch glitzernde Fischschwärme, Flaschen, Tand und vielleicht sogar ein schaurig in der Strömung tanzendes Skelett. Geizen Sie nicht, Ihre Helden auch mit kleineren Schätzen abzulenken, denn jede



Beschäftigung mit einem dieser Dinge kosten die Helden W3 SR Zeit (inkl. der Bewältigung unten aufgeführter Gefahren). Erst wenn die ersten Helden die letzten Phiolen anbrechen müssen, sollten sie die Lagerhalle Bhuan Bruadirs finden.

Gefahren:

Wasserpeitschen: langes, fleischfressendes Seegras, das einen Taucher umschlingen und manchmal sogar zu Tode würgen kann.

MU – LE 6 RS 1 AT 6 PA 0 TP 1 SP MR 20

Wenn bei der Attacke eine 1 oder 2 fällt, hat sich das Gras um den Hals des Opfers geschlungen. In jeder Runde, in der dem Opfer keine *KK-Probe* gelingt, verliert es W6 LP, einen Punkt von jeder Eigenschaft sowie von AT und PA.

Muräne (bevorzugt in Wracks und Höhlungen):

MU 19 LE 22 RS 0 AT 14 PA 6

TP 1W+4 (Biss) (+Gift*) GS 6 MR 8

*) Bei Schaden durch Biss (mehrfach): Gift Stufe 2; 1 SP pro SR, insgesamt 2W6 SP pro Biss)

—*Treibendes Fischernetz*: Helden, denen keine *GE-Probe*+3 gelingt, verfangen sich darin. Ohne fremde Hilfe und/oder einem scharfen Messer (oder alternativ einer bestandenen *FF-Probe*+6 oder *Entfesseln*-Probe je SR) ist dem engmaschigen Netz kaum beizukommen. Hier lauert vor allem die Gefahr des Ertrinkens und Wehrlosigkeit gegenüber Raubfischen.

Die untermeerische Lagerhalle: Irgendwann sollten die Helden auf die Überreste einer Gebäuderuine stoßen, die auf einem Rundbogen die algenüberwachsene und kaum noch entzifferbare Beschriftung **KONTOR XXIII – EIGENTÜMER B. BRUADIR** trägt. Natürlich ist das Dach längst eingestürzt und der Inhalt der Lagerhalle bereits verrottet oder weggespült. Alles wird von einem schlammigen Schwarzgrün aus Tang und Algen überwuchert.

Trotzdem lässt sich hier in einem Lageralkoven eine große, völlig intakte und merkwürdigerweise von allem Bewuchs verschonte *Seekiste* finden, die kunstvolle maritime Motive wie Schiffe, Anker und Meerjungfrauen als Deckelschnitzereien aufweist. Die Kiste ist verschlossen (*Schlösser knacken* +3; Aufbrechen mit Gewalt zwecklos!), lässt sich aber relativ leicht anheben. In ihrem Innern befindet sich die gesuchte *Kupferplatte Bhuan Bruadirs*, die für sich gesehen über 3.000 Unzen wiegt und auch unter Wasser kaum anzuheben ist.

Die Kupferplatte Bhuan Bruadirs

Die schwere, drei Spann durchmessende Platte, die merkwürdige Gravuren aufweist (siehe die Abbildung im Anhang), wiegt über 3.000 Unzen (75 Stein). Die Helden sollten also tunlichst auf die magische *Seekiste* zurückgreifen, um die Platte überhaupt transportieren zu können.

Die Kupferplatte ist der heimliche Clou dieses Abenteurers, denn auf ihr ist ein sicherer Weg durch die Verteidigungseinrichtungen vor der güldenländischen Hafenstadt Balan Cantara eingezeichnet. Legen Sie den Spielern dieses Handout immer wieder unauffällig vor jedem Spielabend ganz nach oben auf den Spieltisch, so dass diese es immer wieder vor Augen haben.

Gegen Ende der Reise wird dann eine Situation eintreten, bei der die Kupferplatte verlorengeht: Ihre Spieler müssen dann den sicheren Weg in den Hafen allein aus der Erinnerung finden.



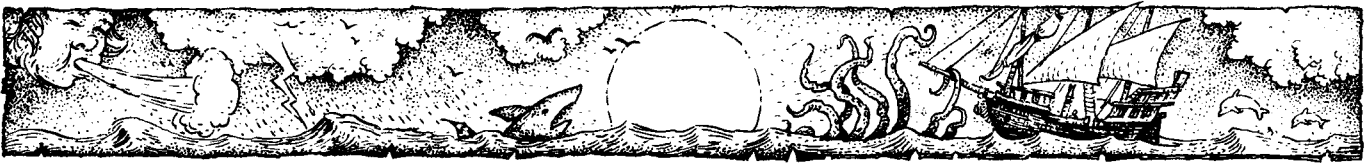
Im Namen Albernias ...

Die Helden haben Tauchglocke und Platte bereits an Bord gehievt, als sie unvermittelt ein Boot der königlichen Garde entdecken, das auf die Helden zusteuert. Bruidnich löscht alle Lichter und gibt verhaltene Kommandos still zu sein. Doch zu spät: Starke Blendlaternen suchen das Wasser ab und erfassen irgendwann die mächtige Glockenkonstruktion. Dann schallt eine Stimme über das Wasser, die Wut und Verbitterung nur schwer verbergen kann. Eine Stimme, die nicht nur Bruidnich blass werden lässt: *„Bei Efferd und im Namen von Praios’ Ordnung! Welches Lumpenpack wagt es, das Boot des berühmtesten Sohnes unserer Stadt zu entführen und das Andenken von Meistermechanicus Leonardo aufs Neue*

Das Geheimnis der Seekiste

Die 60 x 35 x 35 Finger große *Seekiste* mit den maritimen Deckelschnitzereien, die ebenfalls aus dem Besitz Bhuan Bruadirs stammt, ist durch und durch von geheimnisvoller Feenmagie durchzogen. Diese Magie sorgt dafür, dass Dinge, die in der Kiste transportiert werden, nur noch ein Zwanzigstel ihres Gewichtes wiegen. Dafür verantwortlich ist der in der Truhe schlafende *Klabauter Nekkomak*, der die *Seekiste* sein Heim nennt. Damit aber ist nicht etwa der Innenraum der Truhe, sondern die ganze Kiste selbst gemeint. Derzeit liegt in der *Seekiste* die schwere *Kupferplatte*, die die Helden suchen.

Sie sollten unbedingt dafür sorgen, dass die Helden die Kiste mitnehmen. Der *Klabauter*, der stark unter *Seekrankheit* leidet, wird erst zu einem späteren Zeitpunkt in diesem Abenteuer aus seinem jahrhundertelangen Schlummer erwachen.



zu beschmutzen? Glaubt Ihr, ich bemerke nicht mehr, was in meiner Stadt vor sich geht! Fügt euch, oder ihr werdet euch Borons kalten Hallen fügen müssen!”

Tonlos fordert Efferdan die Helden auf, dem Befehl nachzukommen: *“Es ist mein Bruder, der dort spricht: Cuanu ui Bennain, der König von Albernia!”*

Meisterinformationen: Seit Leonardos Entführung und der Zerstörung der berühmten Prinzessin-Emer-Brücke durch Borbarads Dämonen (siehe AB 73) lässt die königliche Familie Leonardos Hinterlassenschaften unauffällig von der Stadtwache bewachen. Eher durch Zufall erfuh der zumeist in Schermerut versunkene König Cuanu ui Bennain vom illegalen Auslaufen der *Tiefensucher*. Eine Nachricht, die den alten Kämpen mit Zorn und Wut erfüllte und ihn noch einmal aus seiner Lethargie weckte. Bevor er davon abzuhalten war, stürzte er in Begleitung von nur vier Soldaten der Königsgarde aus dem Palast, sammelte unterwegs weitere sechs Gardisten ein und wies den Steuermann des havenischen Patrouillenbootes *Dreizack* aufgebracht an, das Delta vor der Stadt nach der *Tiefensucher* abzusuchen. Begreifen Sie diese Szene und die folgenden Ereignisse als aventurischen Abschiedsgruß an die in endlose Ferne aufbrechenden Helden aus der Hand einer Meisterperson, die **Das Schwarze Auge** über 15 Jahre lang maßgeblich geprägt hat. Cuanu ui Bennain mag zwar seit der Dritten Dämonenschlacht in Trauer versunken sein, seine Würde verloren hat er nicht.

Wenige Augenblicke später ist die *Dreizack* heran. Ein halbes Dutzend Bewaffneter springt auf die *Tiefensucher*, entwapfenet euch und hält euch im Licht mehrerer Laternen in Schach. König Cuanu steht zornig an der Reling des Patrouillenbootes und wirkt mit seinem Schwert in der Rechten und den Augen, die viele Schlachten mit ansehen mussten, wie ein eherner Wächteralveranier der Göttin Rondra persönlich. Fassungslos blickt er zum Hüter des Zirkels: *“Efferdan, was tust du hier?”*

Meisterinformationen: Lassen Sie die Helden kurz Zeuge der Auseinandersetzung zwischen Efferdan und dem König werden. Dann wendet sich Cuanu an die Helden: *“Sagt mir sofort, in wessen Auftrag ihr unterwegs seid und was ihr da geborgen habt!”* Efferdan nickt den Helden ergeben zu.

Was auch immer die Helden preisgeben werden, der König reagiert natürlich verbittert, dass man es nicht für nötig befunden hat, ihn um Erlaubnis für die Bergung zu bitten. Insbesondere, wenn der Name Harika fällt, wird sich seine Miene verfinstern. Doch bevor Cuanu ui Bennain eine unüberlegte Entscheidung treffen kann, kommt es zu folgendem Ereignis:

Angriff der Kultisten

Plötzlich gellen düstere Signale aus Muschelhörnern über das Wasser, und im fahlen Licht des Madamals gleiten auf die *Tiefensucher* und die *Dreizack* drei große Boote mit insgesamt 20 Mann zu, die gut tarnt zwischen den Ruinen und Inseln des Flussdeltas auf das Ende der Bergung gewartet haben. Da peitscht auch schon von irgendwoher eine giftige Stimme über das Wasser, verfängt sich in stummen Ruinen und verdunkelten Wassertiefen und hallt schlangengleich zurück: *“77 Goldstücke für den Fund aus den Gebeinen der Stadt und noch einmal 77 für den, der mir das Herz des alten Mannes bringt!”*

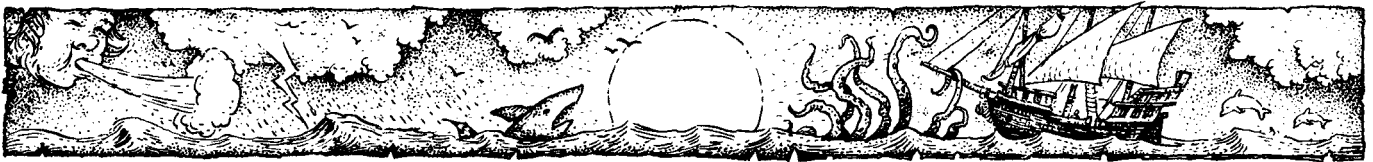
Meisterinformationen: Bei den Angreifern handelt es sich natürlich um *Gardien D'Serpent*, den Priester und Anführer des geheimen H'Ranga-Kultes in Havena, und seine von ihm aufgepeitschten Kultisten. *Gardien D'Serpent* hält noch eine üble Überraschung in der Hinterhand, denn seine junge Seeschlange, die er regelmäßig durch Menschenopfer füttern lässt (**Albernia** 63), ist inzwischen zu einem kapitalen Monster ausgewachsen, das er dank seiner charyptiden Gaben kontrolliert.

Plötzlich erhebt sich keine zehn Schritt steuerbords der schnaubende Kopf einer furchteinflößenden Seeschlange aus dem Wasser, die mahnend ihre Kiefer zusammenklappt. Drei, vier Pfeile fliegen, einer trifft den König schmerzhaft in den Arm, dass er seine Klinge fallenlässt. Efferdan stößt ein besorgtes Keuchen aus und schaut sich um, doch von seinem geliebten Neckermädchen ist nun nichts mehr zu sehen. Von den drei Angreiferbooten brandet siegessicheres Gejohle auf, während die Gardisten verunsichert zusammenrücken. Die Augen König Cuanu ui Bennain blitzten vor Wut, als er sich zu euch umdreht und (HELD) mit der Fußspitze seine auf den Planken liegende Waffe zuschiebt. Dann hört ihr den donnernden Ruf des Königs von Albernia: *“Im Namen Albernias und aller Heiligen des Launenhaften. Kämpft für das Licht der Zwölfe. Kämpft für die Ehre eures Königs!”*

Meisterinformationen: Entfesseln Sie nun einen Kampf, der den Helden das Äußerste abverlangt. Als Schauplätze stehen Ihnen die nahen Inseln mit den Ruinen, die insgesamt fünf Boote und auch das offene Wasser zur Verfügung. Die Gruppe muss sich nicht nur gegen die Übermacht an menschlichen Gegnern, sondern auch gegen die Seeschlange und die charyptiden Kräfte *D'Serpents* wehren – der selbst vorsichtig genug ist, sein Leben nicht aufs Spiel zu setzen. Er beobachtet den Kampf vielmehr aus der Ferne und wird notfalls fliehen (weswegen hier auch keine Kampfwerte für ihn angegeben werden). Dafür stehen an der Seite der Helden insgesamt 11 Bewaffnete sowie der Hüter des Zirkels der Efferdkirche. Nicht zu vergessen König Cuanu persönlich, Freund und Waffengefährte des Schwertkönigs Raidri Conchobair.

Szenen:

- Ein H'Ranga-Kultist aus dem Gefolge *D'Serpents* mit der Fähigkeit der Unterwasseratmung versucht, den verletzten Cuanu ins Meer zu reißen (wunderbare Gelegenheit zum Unterwasserkampf).
- Eines der Angreiferboote ist mit einer schweren, voll funktionsfähigen Harpune ausgerüstet (35 Strukturpunkte, 6W6+5 TP), wie man sie nur von Walfängerschiffen kennt. Diese Waffe wurde bislang nicht abgefeuert (und kann natürlich hervorragend gegen die Seeschlange eingesetzt werden!).
- Zwei Kultisten gelingt es, ein Netz über Bruidnich zu werfen, der sich verzweifelt am Kran der *Tiefensucher* festklammert, um nicht ins Meer gezogen zu werden.
- Auf wundersame Art und Weise ist es Efferdan, der auf der Wasseroberfläche zu laufen scheint, gelungen, in den Rücken dreier Kultisten zu gelangen und einen von ihnen mit seinem *Dreizack* in die See zu reißen. Doch plötzlich umklammert von unten her die Hand eines hassentstellten Schwimmers seinen rechten Fußknöchel. Schon gleitet eines der Angreiferboote mit drei fanatischen Kultisten heran ...



Die Seeschlange

MU 20 LE 160* RS 3 AT 7 PA 0

TP 1W20+3 GS 8 MR 7

*) Wenn das Ungeheuer ungefähr 100 Lebenspunkte eingebüßt hat, wird D'Serpent seinen 'Liebling' aus dem Kampf zurückziehen.

Die Kultisten

MU 11 LE 35 RS 2/3 AT 11 PA 10

TP 1W+3 (Säbel) GS 0 MR 0

Nachspiel

Meisterinformationen: Natürlich steht zu hoffen, dass die Helden diesen Kampf siegreich beenden und die Angreifer in die Flucht schlagen werden. Alle Streiter haben schwere Wunden hingenommen, fünf Gardisten sind gar zu Boron gefahren. Leichen treiben – ihr rotes Blut mit grünen Algen vermischend – um die Boote herum oder werden bereits von irgend etwas aus den Tiefen gegriffen.

Mit traurigem Blick wendet sich König Cuanu Efferdan und den Helden zu: *“Offenbar ist eure Mission tatsächlich von nicht zu unterschätzender Wichtigkeit. Die Zwölfe sind mit euch, dann will ich mir nicht anmaßen, euch im Wege zu stehen.”*

Er lächelt wehmütig: *“Ihr gehört also zu jenen, die nach Guldland aufbrechen? Davon haben Raidri und ich auch immer geträumt. Aber die Strömungen des Schicksals spülten uns zu anderen, weniger glänzenden Horizonten. Grüßt mir die fernen Gestade, falls ihr sie tatsächlich erreichen solltet, und denkt immer daran, dass ihr Aventurier seid. Zeigt denen dort drüben, dass wir Ehre im Blut haben!”*

Mit trübem Lächeln springt der König an Bord der Dreizack, wo die Gardisten bereits ihre verletzten Kameraden versorgen. Als das Patrouillenboot ablegt, erschallt noch einmal die rauhe Stimme des Königs von Albernia: *“Grüßt mir Harika! Richtet ihr aus, dass ich ihr dieses Mal Glück wünsche. Paßt ein wenig auf sie auf, schließlich sind wir nicht mehr allzu viele ...!”*

Müde hebt der alte König sein Schwert, dann wird die Dreizack von der Dunkelheit verschluckt.

In Borons Hand

Meisterinformationen: Nachdem die Kupferplatte geborgen ist, haben sie die Helden nur noch bei Harben an eine Kontaktperson abzuliefern – was sehr einfach wäre, wenn nicht noch eine weitere Partei von der Mission erfahren hätte: Alanfanische Agenten von der gefürchteten Hand Borons haben die Funktion von Signor Gerimaldi in Erfahrung bringen können, erreichen ihn kurz vor den Helden im verlassenen Gutshaus Krokenbruch, senden ihn zu Boron und wollen die Helden unter der Maske seiner Person empfangen, um die Platte Bruan Bruadhirs für die Schiffe der Königin des Südens gewinnen zu können.

Nach kurzem Abschied von Bruadhirs Quent und Seiner Erhabenheit Efferdan können sich die Helden auf den Rückweg nach Süden machen, über eine weißkalkige Straße, die südlich der Muhsape dem Lauf der Windhagberge bis nach Harben folgt. Sie können diese Reise von sieben (Kutsche mit gelegentlichen Eilfahrten) bis 14 Tagen Dauer (zu Fuß im gemächlichen Tempo)

gemäß der Impressionen über dieses stürmische, fast verlassene Gebirgsland aus *Lexikon 277f.* ausschmücken. Kurz nach einem Regenguss erreicht die Gruppe schließlich das einstige Gutshaus Krokenbruch, das zweihundert Schritt östlich des Weges liegt.

Krokenbruch

Durchnässt erreicht ihr ein aus Bruchsteinen aufgetürmtes Festes Haus, wie es für Windhag typisch ist: ein hochaufragendes Fundament aus Steinwerk, darauf ein Fachwerkbau mit überdachtem Wehrbalkon. Das Gebäude muss schon länger verlassen sein. Junge Zirbelkiefern und Mauerpfeffer wuchern zwischen den Steinen. Irgendwo ruft eine geweckte Eule. Vor dem Holztor ist ein Rappe angebunden, der dicke Dampf wölken in die kalte Luft schnaubt. Ihr hört ein Kind lachen.

- Der Rappe trägt einen simplen, verstaubten Sattel aus Sumpffechenleder, der keineswegs eines Signors würdig ist. Halb versteckt trägt das Tier das Brandzeichen einer mengbillanischen Zucht, die mit gelungener *Abrichten-/Heraldik-Probe +7* als solche erkannt werden kann.

- Hinter der Ecke kommt plötzlich ein rothaariger Lockenschopf mit Sommersprossen hervorgesprungen und ruft *“Buh! Ich bin der Drache Dumbacor und fresse euch!”* Das etwa neunjährige Mädchen nennt sich *Astucia* und meint, ihr 'Vater' sitze oben und warte auf 'Leute aus dem Norden'.

Meisterinformationen: Krokenbruch war einst ein Gutshaus einer vermerten Edlenfamilie, bis es von einer Orkbande erstürmt und verwüstet wurde. In allen Räumen findet man noch Überreste zerschmetterter Möbel, Hausrat und Scherben. Für eine graphische Darstellung können Sie das Haus *Grötzenhall* aus dem *Armorium Ardariticum*, S. 43 bemühen.

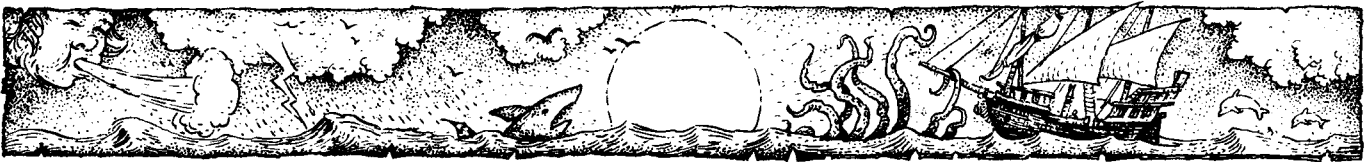
Die Hand Borons hat das Haus unter der Führung der Hexe *Stygira* zu viert erreicht, den bereits wartenden Signor Gerimaldi überrumpelt, erdolcht und seine Kleider dem ähnlich aussehenden Agenten *Girondo* angezogen, der die Helden im Obergeschoss als Signor erwartet. Hinter dem Kind *Astucia* verbirgt sich die Hexe in *HARMLOSER GESTALT* (und einem *SCHLEIER DER UNWISSENHEIT*), einer der Al'Anfaner lauert mit blanker Waffe in einem Nebenraum des dunklen Erdgeschosses (hier ist auch die Leiche des echten Kontaktmanns verwahrt), der andere nur wenige Schritt von *Girondo* entfernt unter einem umgekippten Strohkorb.

“Gestatten, Signor Gerimaldi”

Im Obergeschoss hockt zwischen zerstörten Möbeln, feuchten Holzwänden und ausgekippten Strohkörben Signor Gerimaldi – ein kleiner, dürrer Mann in Grangorer Tracht, die – obwohl offensichtlich nicht maßgeschneidert – von Reichtum zeugt. Er begrüßt die Helden wortkarg, aber offenbar interessiert.

Der alanfanische Agent fordert nach kurzen, unverbindlichen Fragen, ob alles “nach abgesprochenem Plan” verlaufen sei, die Herausgabe der Platte und deklariert, dass sich die Gruppe selbst über den Landweg nach Grangor begeben solle. Er und seine 'Tochter' bringen – als Efferdpilger verkleidet – die Kiste mit der Kupferplatte über Harben nach Süden.

Meisterinformationen: Die Hand Borons hatte für diese Operation zu wenig Zeit, um mit ihrer üblichen Perfektion zu arbeiten, so dass die Helden die Möglichkeit haben, das Fassadenspiel zu durchschauen: Ist das Misstrauen der Helden erst einmal durch eine Unregelmäßigkeit geweckt, lässt es sich schwer wieder zerstreuen. *Girondo* kann sich in Angaben über Einzelheiten der Mission, sein Pferd oder seine



‘Tochter’ verheddern, bis sich endlich seine Miene verhärtet und er unter Blankziehen seines Stahls ruft: *“Ergreift die Hand Borons!”*, was alle Agenten aktiviert.

Girando und zwei weitere Al’Anfaner

MU 14 AT 15 PA 13 LE 50 RS 2 (schwarzer Gambeson)

TP 1W+1 (Basiliskenzunge*) / **1W+4** (Sklaventod)

GS GST1 AU 62 MR 6

*) Die Dolche sind mit *Arachnae* vergiftet, das das Opfer für eine Stunde leicht lähmt (AT/PA je –2).

Die Hexe Stygira (Werte und Beschreibung siehe S. 74f.) greift in den Kampf nur aus der Ferne mittels RADAU, KRÄHENRUF und AX- XELERATUS (auf einen ihrer Kämpfer) ein und flieht mittels ihres Fluggeräts. Die Agenten der Hand Borons wurden dazu ausgebildet, keinem Feind in die Hände zu fallen: Sie kämpfen bis zum Tod oder beißen sich – sollten sie außer Gefecht gesetzt werden – selbst die Zunge ab und schleudern sie ihren Bewachern vor die Füße.

Funde: Die Helden entdecken bei der (übrigens borongefällig abgelegten) Leiche Signor *Leomar de Gerimaldis* eine Obsidianhand, das Zeichen der Hand Borons. Einer der Agenten trägt einen Pergamentfetzen – mit weiblicher Schrift (Kajütenmädchen Janna), dem Briefkopf der Adlerflotte (Schreibmaterial aus den Beständen Grangorellas) und Salzwasserflecken – der eine Beschreibung Signor Gerimaldis und der Lage des Gutshauses “Crucebruch oder so” liefert. Es scheint, als wüssten die Al’Anfaner aus nächster Umgebung der Flottenführung des Horasreiches Bescheid.

Zurück nach Grangor

Die Helden müssen nun selbst die Kiste mit der Kupferplatte nach Grangor schaffen. Sie können dazu in Harben ein Schiff besteigen oder die Grenze auf dem Landweg passieren.

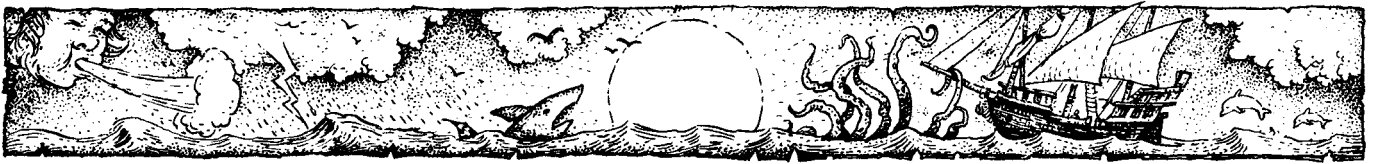
In beiden Fällen werden sie scharfen Zollkontrollen unterzogen, die auch eine Öffnung der Kiste fordern. Dem kann die Gruppe durch Nacht- und Nebel-Aktionen am Horaswall, Überzeugungskünste gegenüber starrsinnigen Gardisten beider Kaiserreiche oder der Einschaltung einer eingeweihten Gruppe – dem Meister der Brandung von Harben etwa – entgehen.

Sollte die Kiste dennoch vom Mittelreich beschlagnahmt werden, wird Gilmon Quent alle Hebel in Bewegung setzen, um das wertvolle Stück über diplomatischen Weg wieder für die Expedition zu gewinnen:

Dann wird ein deutlich überlegen auftretender Delegat *Wilbur von Rabenmund* die Kupferplatte mit maliziösem Grinsen dem ‘kleinen Bruderreich’ zur Verfügung stellen.

Sumudan von Aldyra werden die Helden nur noch ein letztes Mal als eine aus dem Schatten sprechende Person erleben: *“Ihr habt euch als würdig erwiesen – in gewisser Weise. Ihr werdet am ersten Speerstoß nach Westen teilnehmen und beizeiten einen weiteren Dienst erfüllen müssen, einen Dienst für das Horasreich und alle Träume, die hinter diesem Begriff in grauen Fahrten gedeihen. Lebt und sterbt nützlich!”*





Kapitel II: Abschied von Aventurien

Der letzte Blick zurück

„In wenigen Tagen brechen wir auf! Ihr werdet an der Reling der Achtertrutz stehen und lange nach hinten blicken, denn Aventurien wird für lange Zeit – vielleicht auch für immer – nur noch in eurer Erinnerung existieren.“ Die Ankündigung Dilgas, leichtherzig geplaudert, macht euch bewusst, dass ihr Abschied nehmen müsst: Ihr verlasst den Kontinent, der eure Heimat war, um unter fernen Sternen zu reisen. Aventurien, das Land des Aves. Und es sind die von Aves symbolisierten Sehnsüchte und Hoffnungen, die euch davon wegführen.

Meisterinformationen: Den Spielern dürfte ersichtlich sein, dass ihre Helden das bisherige Land des Schwarzen Auges niemals wiedersehen werden. Lassen Sie die Gruppe letzte Erledigungen treffen, geben Sie ihnen Raum zum Abschied von Aventurien: Gibt es eine liebende Person, der noch ein Brief geschrieben, ein Präsent geschickt werden muss, oder erscheint diese gar überraschend mit Tränen in den Augen am Kai? Wie soll der Nachlass des Abenteurers geregelt werden, falls er auf der Reise verschollen geht? Was will die Gruppe noch unbedingt getan haben, bevor sie auf Monate menschliche Zivilisation hinter sich lässt?

Führen Sie, wenn möglich, aventurische Plotstränge und Helden-schicksale, die sich abenteuerübergreifend entwickelt haben, zu einem befriedigenden Schluss – oder nutzen sie den nicht gelösten Konflikt als Quelle für Unsicherheit des Helden und ein Abenteuer, das sich vielleicht in ferner Zukunft anschließt ...

Omina

Meisterinformationen: Die folgenden Ausblicke in die Ströme des Schicksals können Sie den Helden vor oder während der Überfahrt vorlegen. So sich die Gruppe nicht selbst Fragen an Fatas stellt, kann Wahrsagerei und Sterndeutung durch Grangorer Gaukler, Geweihte Borons und Efferds oder *Siberius* erfolgen.

Träume

»Unendliches Blau umgibt dich. Wogende Wasser gehen nahtlos in leuchtenden Himmel über. Du hast den Horizont aus den Augen verloren. Du stehst auf irgendeinem Vorsprung. Vordertrutz, Turmkrone, ein Riesenflügel? Du springst. Du fällst in alle Richtungen, schlägst überall auf, verlierst dich überall in der Weite. Erwachen. Du bist aus deinem Bett gefallen und reibst dir den Kopf.«

»Ein Nest aus Stroh, warme Eier, über denen das bunte Gefieder eines Paradiesvogels brütet. Du siehst, wie bezahnte Marder mit leeren Augenhöhlen immer wieder um das Gelege schleichen, nach Eiern greifen und dem Paradiesvogel blutigrote Wunden zufügen. Der Vogel geht elend zugrunde, doch die Eier schlüpfen langsam, Schalenfragmente schweben hinweg. Heraus treten Zweibeiner, Menschenartige, die sich furchtlos in alle Himmelsrichtungen aufmachen, um die Farben des Paradiesvogels bis zur Heimat der augenlosen Marder zu tragen.«

»Du hast die Küste des verheißenen Landes erreicht, als einziger und in einem Beiboot. In deinen Händen häufst du kühles Geschmeide, funkelnde Gemmen, kostbare Schmuckgaben und glimmende Einzigartigkeiten an und lässt sie ins Boot prasseln. Du willst zurückfahren, doch das Gewicht zieht dein Boot nach unten, du verhedderst dich in Goldketten und ertrinkst. Du erwachst, dein Mund zieht Speichelfäden hinter sich her.«

Wahrsagerei

Im hesindianisch geprägten Horasreich ist die mystifizierende Wahrsagerei generell weniger verbreitet als Astrologie. Häufige Formen sind Handlesekunst, Trankdeuterei, die Inrah-Karten und – bei schreibkundigen Menschen – Schriftdeutung.

Es tauchen bei jeder Art der Prophezeiung, vermengt mit anderen ausschmückenden Andeutungen, stets die Elemente Aufbruch, Entfernung, innere und äußere Reise, Entdeckung, Vertrauen und Verrat, Verlust und Neubeginn auf.

Beim Inrah zeigen sich vermehrt die Karten *Aves* (Abenteuer, Glück, Reisen), *Tsa* (Neubeginn, Veränderung), *Eis Drei – Die Schneeeelfen* (Wachsamkeit), *Die Blinde* (Erkennen von Gefahren), *Erd Vier – Der Weg zu den Elfen* (Verirrung, Orientierungslosigkeit), *Der Kaiser* (Versuchung, Verrat), *Eis Sieben – Der Tempel* (Warnung vor Glaubenskrise) sowie *Der Namenlose* (hier wörtlich zu verstehen).

Wollen Sie eine eigene Legung erstellen, orientieren Sie sich an **Staub und Sterne** S. 12f. und **Zyklopenfeuer** S. 26f.

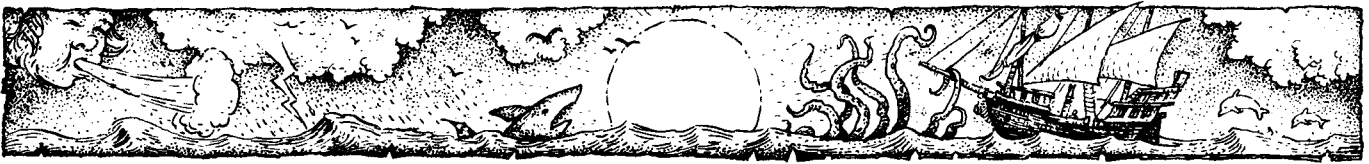
Sternkunde

Meisterinformationen: Die Sterne geben – im Gegensatz zu anderen prophetischen Zeichen – nicht nur die Omina für eine Person, einen Ort oder eine Region wieder, sondern sollen das Los der gesamten Dritten Sphäre wiederspiegeln können. Und es scheint, als würde tatsächlich die bevorstehende Fahrt, die nun im Umbruch zum XII. Zeitalter stattfindet, nur Mosaikstein eines größeren Bildes sein, das wohl so groß ist, dass es Sterbliche nie ganz erblicken werden.

Mit einer *Sternkunde-Probe* offenbaren sich die Konstellationen am Firmament. Die Beschreibung ist für Ende Tsa angegeben, wird das Horoskop zu einem anderen Zeitpunkt erstellt, müssen Sie die Stellung einzelner Sternbilder gemäß ihrer Umlaufzeiten (**Encyclopaedia Aventurica**, S. 48) ändern.

»Vom Firmament glitzern die Schätze des Himmels in dunkler Nacht. Am Südhimmel fällt Simia im Nachen, der sich am Meridian langsam zum Meer der Sieben Winde bewegt, sogleich ins Auge. Das schwache Licht Marbos ist erst auf den zweiten Blick zwischen Hammer und Amboss zu erkennen. Die acht Sterne der Ringe und der gerade am Horizont untergehende Dolch sind sich sehr nahe gekommen und stehen in Konjunktion zum bläulich glimmenden Nandus. Westwärts führt Aves Epizyklen im niedrig stehenden Raben aus. Im Zenit steht das Madamal in der Eidechse.«

Klassische Deutung: Beginn einer bedeutenden Reise, das Ende alles Beständigen. Warnung vor und Wissen um eine Verbindung und lügenhafte oder verräterische Intrige. Freiheit vom Ziel oder Unversehrtheit des Ziels, Geheimnis um eine Hoffnung.



Deutung nach allen Regeln der Kunst: Simia und Nachen zeigen unmissverständlich eine baldige Schiffsreise nach Westen an. Eine Reise, auf der sich vieles ändern wird, vielleicht sogar alles verschwinden wird, was man bisher gekannt und für selbstverständlich gehalten hat.

Ende der Gegenständlichkeit: Was du mitnimmst, ist bedeutungslos, letztlich musst du dich auf dein innerstes Selbst verlassen. Es wird auf der Reise zu Lüge oder Verrat kommen, aus der aber – mit Nandus' Weisheit

– eine wichtige Verbindung entstehen kann. Der unbeständige Aves im Boronsbild ist zweideutig: Bleibt das Ziel der Expedition unantastbar oder ändert es sich im Laufe der Zeit?

Das Madamal im Zenit, von ganz Aventurien aus gut zu sehen, weist darauf hin, dass hier eine geheimnisvolle Hoffnung gehegt wird, eine seltsame Geburt erfolgt. Was heißt das?

Tag der Vergeltung

»Ich habe die Trümmer von Grangor gesehen! Über 50 Jahre haben die fleißigen Fischer und Salzsieder gebraucht, um die Häuser, den Hafen und die kleine Brustwehr anzulegen. Dann kamen jene Piraten aus Thorwal, und binnen zwei Tagen war die Stadt ein Aschehaufen. Ein Segelmacher berichtete mir, dass der Anführer der Piraten, ein rothaariges Riesenweib, etwas Seltsames zu ihm sagte: 'Sagt eurem Gottkaiser in seiner weißen Stadt: Die Meere und Küsten Aventuriens gehören uns, den Kindern Efferds.'«

—Aus einer Chronik der Horasgeweihten Davina Yaquiria, 1792 v.H., Übersetzung aus dem Frühbosparano

Auf schwankenden Planken

Im Frühtau des 29. Tsa tritt den Helden ein salutierender Gardekrieger der *Westwinddrachen* gegenüber und gibt in knappen Worten eine Einladung von Konteradmiral *Rubec von Chetoba* aus: Die Gruppe hat sich unverzüglich auf der Schivone *Horasadler* einzufinden.

Die drei Schiffe der Expeditionsflottille kreuzen seit gestern vor Grangorella, 'um ihre Manövrierfähigkeiten zu testen', wie es offiziell heißt, ankern aber momentan aufgrund der Windstille. Es ist selten, dass der Beleman, der ständige Westhauch, nicht weht, dann kann er aber tagelang Atem schöpfen.

Die Schiffe sind zwar – soweit sichtbar – voll beflaggt, doch halten sich erstaunlich wenige Seeleute auf den Decks auf. Auch das Fehlen von Ladung und wichtiger Schiffsausrüstung erwecken nicht den Eindruck, als ob diese Segler innerhalb einer Woche auslaufen wollen.

Offenbar ist die *Horasadler* noch nicht einmal mit Geschützen beladen: Die Tür zum Munitionsdeck steht sperrangelweit offen, die Bombardementluken sind geöffnet und ungesichert.

Der Bezwinger Thorwals

Ein Fanfarenstoß hallt über das Oberdeck. "Kapitän an Deck!" Unter Stiefelknallen und dem Knirschen von Metall auf Metall nehmen alle anwesenden Seekrieger Haltung an. Gefolgt von zwei Kämpferinnen

tritt ein breitschultriger Offizier der Adlerflotte von vielleicht 40 Lenzen aus der Kajüte: standhaft, kernig, überragend. An seinem Wappenrock prunken Orden und Auszeichnungen: die *Gräfin-Tharinda-Medaille*, die *Silberne Lilie* und sogar der *Goldene Horasstern* ...

Meisterinformationen: Die Beschreibung *Rubecs von Chetoba* finden Sie auf Seite 81. Rubec empfängt die Helden an Bord der *Horasadler*, um ungewünschte Zuhörer möglichst ausschließen zu können. Ihm erscheint das Auftreten der Gruppe – das Einschreiten für Harikas Leben, ihr Erfolg in Albernia – ungewöhnlich genug, dass er sich die Zeit nimmt, sie während eines persönlichen Treffens einschätzen zu können. Er bietet einem Helden, der gebildet und rondrianisch genug erscheint, eine Partie Garadan in der geräumigen, fast möbellosen Kajüte an.

Rubec erweist sich als ruhiger Spieler, der ebenso beiläufig die Hinrichtung eines Untergebenen befehlen könnte, wie er gerade harmlose bis überraschend direkte Fragen über Werdegang, Einstellung und Loyalität aus seinem Blickwinkel dieser Werte stellt.

—"Folgendes Szenario: Ein güldenländischer Schatz – sagen wir, rosafarbene Jade –, der laut Befehl aus dem Horaspalast unter allen Umständen zu bergen ist, wurde gefunden. Doch widrige Umstände erfordern, dass ihr die Mannschaft eines ganzen Schiffes sehenden Auges in den Tod schicken müsst, um den Schatz zu holen. Wie entscheidet ihr euch?"

—Sehr horastreu auftretende Helden, die in Rubecs Augen 'alles richtig' beantwortet haben, nimmt er für ein Gespräch unter vier Augen beiseite: Hier kann mit den richtigen Schlüsselbegriffen ein Spion in Harikas Nähe gewonnen werden (und Sie können über Teile des Abenteuers den Helden Loyalitätskonflikte durchleben lassen).

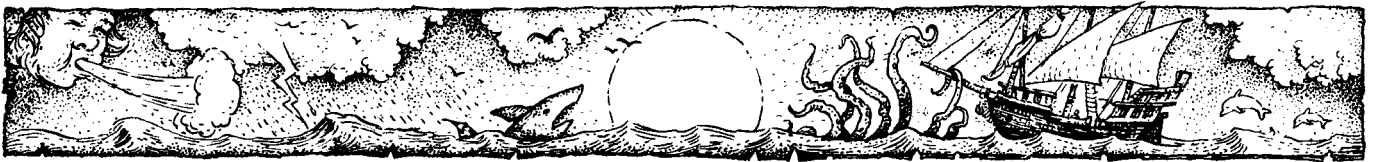
Meisterinformationen: Sobald die Unterhaltung ins Stocken gerät, die Helden sich gegen das Verhör wehren oder das Spiel von einer Partei gewonnen wird, leiten Sie zur nächsten Szene über.

Meisterinformationen: Xeledons Geschwader

Die drei Schiffe, die seit Monaten der Öffentlichkeit präsentiert und nun von den Helden erstmals betreten wurden, sind nichts als eine List der horasischen Admiralität: Während die zwei neu gebauten Schivonellas *Sanct Ingalf* und *Belsarius* sowie die Schivone *Horasadler* alle Aufmerksamkeit auf sich zogen, wurde im Geheimhafen Tul'ka'var auf Mylamas die tatsächliche Expeditionsflottille zusammengestellt. Das teure Manöver reicht aus, um oberflächlich denkenden Gegnern wie den Thorwalern die Narrenkappe aufzusetzen, doch gegenüber der skrupellosen Intelligenz einer Hand Borons kann damit nur Zeit gewonnen werden.

Die drei Schiffe von 'Xeledons Geschwader' wurden bereits Anfang des Jahres als in Bau befindliche Schiffsrümpfe in Grangor, Kuslik und Methumis

requiriert, fertiggestellt und schließlich nach Grangorella gesegelt, wo sie fortan abgeschirmt von allen Blicken waren und allenfalls als paradierender Verband mit stolz gehissten Adlersegeln aus der Ferne betrachtet werden konnten. Aus gutem Grund: Da die Schiffe als Zielscheibe für Anschläge dienen sollen, sind sie auch entsprechend gering mit wertvoller Armierung und Besatzung ausgestattet. Dass letztere schon fünf Opfer einer Vergiftung (vermutlich ein mengbillianischer Anschlag) zu beklagen hat und auf der *Sanct Ingalf* bereits ein halbes Deck ausgebrannt ist, sieht Staatsadmiral Gilmon Quent als Erfolg der Operation 'Xeledons Geschwader', über die derzeit nicht einmal die Horaskaiserin unterrichtet ist. Mit einer Attacke, wie sie heute stattfindet, hat er jedoch nicht gerechnet.



Sie kamen aus dem Nebel ...

Während des Gesprächs gleitet dein Blick über die glänzenden Decksplanken draußen, die graue Nebelmasse jenseits der Reling und einen krakeelenden Weißsturmvogel.

(*Tierkunde* +3: Ein Weißsturmvogel? Diese Vögel kommen südlich von Salza gar nicht vor.)

Meisterinformationen: Der Überfall der Nordländer – hier und jetzt – soll für ihre Gruppe Überraschung, Überrumpelung, ja, sogar Schock sein. Wenn die Spieler mit offenem Mund fragen, ob Sie sie auf den Arm nehmen wollen, haben Sie den Angriff richtig dargestellt. Als erstes darf derjenige Held mit dem höchsten *Sinnesschärfe*-Wert reagieren.

Du blinzelst in den aufwirbelnden Nebel hinaus und erkennst Schatten, die nähergleiten: Bunte Segel, vor denen euch ungestaltige Monsterköpfe anlotzen, gleiten aus dem Dunst. Ruderschläge im Wasser. Das sind Thorwaler Drachen! Hier, vor dem größten Flottenhafen des Lieblichen Feldes? Drei, vier, fünf – sechs Stück, und sie halten direkt auf euch zu! Kriegsgesang hallt über die spiegelglatte See herüber, schon sieht ihr Stahl aufblitzen.

Korjas Vergelter

Nach der Fahrt der horasischen Strafexpedition, die vor über einem halben Jahr Thorwal im Flammenmeer untergehen ließ (AB #84) kochten vor allem im traditionsreichen Norden viele Thorwaler vor Zorn, doch das Hjalding war nicht zu einem Gegenschlag fähig. So sammelten sich unter der unnachgiebigen Hetfrau Korja Jadrasdottir von der Olporter Hammerfaust-Otta Schiffsbesatzungen für eine Vergeltungsfahrt in den Süden. Mit dem ersten Schneetau liefen die sechs Drachen mit über 250 Seewölfen aus dem Hjaldingolf aus. Auf hoher See mied die Flotte alle Häfen (die Meldung eines Kusliker Kauffahrers wird als verführter *Glückstags-Scherz* abgetan) und lag am Abend des 28. Tsa vor der Gran-gorer Bucht.

Korja will die 'Perückenträger' treffen, wo es sie am meisten schmerzt: Vernichtung der dünkelfhaften Gūldenlandflottille und ein Angriff auf das Herz der verhassten Adlerflotte. Sie hat nicht vor, von diesem Racheakt zurückzukehren – und die meisten ihrer Frauen und Mannen auch nicht. Sie haben sich das *Swafnirstigma* ins Gesicht brennen lassen, das Zeichen der Rache über den Tod hinaus.

Ihre Ottas sind: *Eisengalle*, *Valrukḁva*, *Hammerfaust* (allesamt aus Olport und Umgebung), *Rochenwurm* (Uddahjal), *Swafnirs Flosse* (Virport), *Eisfalke* (Enskar)

“Rahha fyr Thørwal!”

Meisterinformationen: Drei Ottas rauschen tatsächlich direkt auf die drei horasischen Schiffe zu. Rubec traut seinen Augen nicht, brüllt aber dann die ganze Mannschaft zur Gefechtsbereitschaft.

Brandpfeile: Kurz nach Entdeckung der thorwalschen Flotte geht eine Salve von Brandpfeilen nieder, die schnell die Takelage in Flammen hüllt und auch auf die Helden nicht verschont: Lassen Sie jeden Helden eine Zahl zwischen 1 und 20 nennen. Würfeln Sie dreimal mit dem W20, bei jeder Übereinstimmung wurde der entsprechende Held getroffen (1W+3 TP + für 2W6 KR Dauer 1 SP Brandschaden; kann mittels *KK-Probe* + TP herausgezogen werden).

“Entern!”: Kaum sind die Drachenschiffe heran, fliegen Entershaken ebenso wie Wurfäxte. Nordleute stürzen sich zu Dutzenden ins Wasser, um unter dem Kiel der Schivonen durchzutauchen und auch die andere Bordseite mit der Axt zu erklimmen.

Runenzauber: Unter den Angreifern sind auch eine Handvoll Magiewirker, die als Gegner von Spielerzauberkundigen dienen können: Druiden, die mit *ZWINGTANZ* und *DUNKELHEIT* für Aufsehen sorgen, und Olporter Zauberer, die den Angriff mit *SOLIDIRID* oder sogar *ÜBER STROM* unterstützen und Luft- und Wassergeister beschwören.

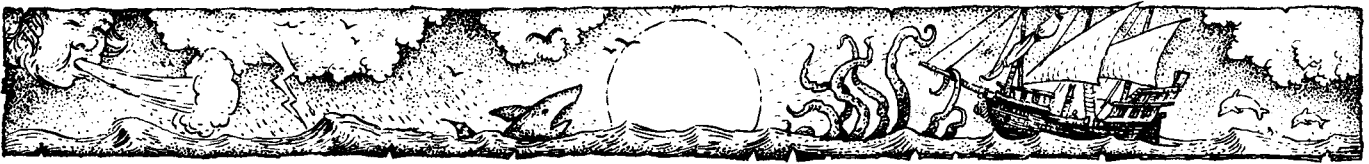
Beißende Beile und krachende Kürasse – Kampfszenen

● “Eine rotbezpöfte Hünin in Leder- und Seidenfetzen erklimmt genau unter dir in beängstigendem Tempo die Reling. Auf der Stirn ein bizarres Brandmal. Aus dem Gürtel zieht sie einen Schneidzahn und zielt auf dich.”

● “Überall Kampf, sausende Ornamentäxte, blutige Gliedmaßen. Der Trommlerjunge wird von einem kahlköpfigen Nordländer über das halbe Schiff gejagt, rennt schreiend auf dich zu und klammert sich wie irre am rechten Bein fest, während das zwei Schritt große Muskelpaket auf dich zudonnert.”

● “Seesoldaten werfen sich auf einen Thorwaler mit rotem Stirnband, fallen jedoch unter seinem kreisenden Stahl wie die Fliegen. Ein Schlag





spaltet mühelos das Steuerrad und lässt Holzsplitter fliegen. Schaum steht dem Wälwütigen vor dem Mund, seine Augen haben keine Pupillen mehr. Wieder dieses ungeheure Brandmal auf der Nase. Er schwenkt seine Barbarenstreitaxt in deine Richtung.”

- “Zusammengebundene Fässer neben dir. Ein Schnitt, und sie würden über das halbe Vorderdeck rollen. Da poltert auch schon die tätowierte Thorwalerbande im Feuerschein heran – direkt vor die Fässer.”
- “Der Konteradmiral ficht nach allen Regeln der Kunst, doch immer mehr Barbaren werfen sich auf ihn. *“Tod dem Mörder von Thorwall!”* grölen sie wie besessen. Zu seinen Seiten fallen bereits seine Leibwächterinnen. Blut überschäumt die Planken.”

Meisterinformationen: Rubec beizustehen, dürfte momentan zweifellos die wichtigste Aufgabe sein. Wer immer an seiner Seite kämpft, hat während der Überfahrt eine Ehrenschild bei ihm gut. Die Thorwaler lassen sich auf keine Diskussionen ein. Stellen Sie die Nordleute als gewaltigen Sturm dar, der mit brachialer Gewalt über die sich selbstherrlich im Schutz ihrer modernen Waffentechnik sonnenden Kämpfer des Horasiats herfällt. Dennoch sind sie keine Unmenschen: Geweihte werden nur attackiert, wenn sie in Gefechte eingreifen. Nichtkämpfende Helden können versuchen, die Brände zu löschen, Verletzten aufhelfen oder Flichende unterstützen. Denn auf kurz oder lang gewinnen die Thorwaler die Überhand, und dann heißt es: *“Alle Mann von Bord!”*

Thorwaler

MU 13 AT 13 PA 10 LE 40 RS 3 (z.B. Krötenhaut)
TP 1W+4 (Skraja, Orknase, Schneidzahn)
GS GST1 AU 55 MR -2

Veteran / Hetmann

MU 15 AT 15 PA 12 LE 55 RS 5 (Schuppenpanzer)
TP 1W+6 (Breitschwert, Orknase)
GS GST1 AU 70 MR 4

Swafskari oder Walwut ist eine angeblich göttergegebene Raserei, in die Thorwaler bisweilen verfallen, die bei den Angreifern Grangors aber ungewöhnlich häufig ist: Wer in die gefürchtete Walwut verfällt, schlägt auf jeden Gegner ohne Rücksicht ein und spürt keine Schmerzen (*schwere Treffer*) mehr: AT +5, TP +5, PA -5. Der Tod tritt erst ein, wenn die LE auf -5 fällt.

Gefangene Thorwaler

- “Das ist unsere Rache: Ihr habt Thorwal in Brand aufgehen lassen, wir werden eure Schiffe und eure Stadt versaufen lassen. Das wohl!”
 - “Ihr seid von Efferd verflucht! Niemals sollen eure Segler die Westernis erreichen, damit ihr euch mit dem Sklavenhalterreich, dem ihr einst entsprungen seid, vereinigen könnt. Es werden Thorwaler sein, die zuerst mit aventurischer Grußbotschaft das Gildenland erreichen.”
 - “Tronde? Das Hjalding? Nein, diese Segelpuper würden ja nichtmal eine Jolle gegen euch Perückenträger schicken. Wir sind gegen den Willen des Hjaldings hier und folgen nur Korja, der Streitaxt unserer Vergeltung.”
- Letztere Information sollten die Helden auf alle Fälle erlangen und sie an Staatsadmiral Gilmon Quent weiterleiten – andernfalls wird es wie beim Überfall auf die feiernden Rahjapriester vor fast einem Jahr zu dem Missverständnis kommen, *ganz* Thorwal sei für diese Untat verantwortlich.

Donner über Grangor

Bald nachdem die Ottas gesichtet wurden, reagieren die Hörner Grangorellas und tragen ihren Alarmruf über die gesamte Bucht. Geschütze werden ratternd ausgerichtet und schleudern ihre todbringenden Geschosse über den Himmel, bis sie ins Wasser klatschen oder ein Drachenschiff zerschmettern und mit Hylailer Feuer überziehen. Ein Fehlschuss trifft die *Sanct Ingalf* und versenkt sie. Drei Ottas versuchen, das Bombardement zu unterlaufen und die Lagune zu erreichen, doch je mehr sich der Nebel lichtet, desto treffsicherer sprechen die Rotzen, Aale und Böcke Grangorellas.

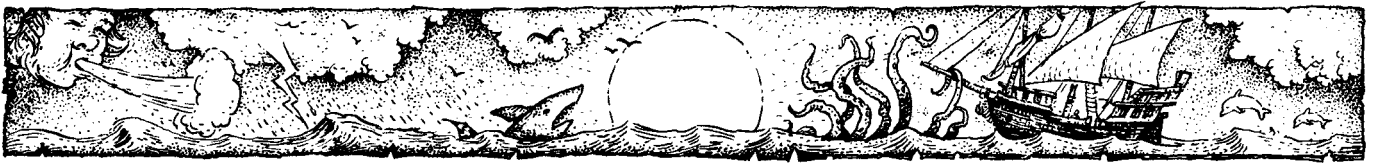
Binnen einer Viertelstunde haben die Thorwaler auf der Außenree- de die ‘Expeditionsflottille Gildenland’ in einen Haufen Kleinholz verwandelt: Die *Horasadler* brennt lichterloh, die *Sanct Ingalf* geht gurgelnd unter, die *Belsarius* hat keinen einzigen Mast mehr und liegt auf schwerer Schlagseite. Bis zu diesem Zeitpunkt sollten die Helden über Bord gegangen sein und allenfalls zwischen Wrackteilen noch in Schwimmkämpfe verwickelt werden.

Über den Himmel pfeifen pausenlos die Kugeln und Brocken der Marinefestung und donnern auf die vorbeirudernden Ottas. Vier sind bereits zerstört (Hetfrau Korja verdampft im Salamanderfeuer), eine weitere setzt direkt in der Einfahrt Grangorellas auf, doch einer gelingt der Durchbruch in die Grangorer Lagune außerhalb der Reichweite der meisten Geschütze. Unter dem johlenden Gesang *Raubzug* landen die Thorwaler in den südlichen Stadtteilen der alten Handelsmetropole an, treiben Bürger vor sich her, verwüsten den Markt, setzen Wohnhäuser in Brand und lassen ihren Premer Stahl von Grangorer Blut kosten. Die Galionsfigur der *Despiona*, einer Grangorer Karavelle, die während der Strafaktion gegen Thorwal von den Nordleuten aufgebracht wurde, dient als Gegengewicht zum Hängen dreier Großbürger der Äußeren Stube. Erst nach einer Stunde formiert sich der Widerstand, als es der durch die Windstille fast manövrierunfähigen Adlerflotte mit der *König Therengar* an der Spitze gelingt, Grangorella zu verlassen und die angelegte Otta zu versenken, während Seegardisten und die herzogliche *Phecadigarde* in der Stadt für Ordnung sorgen und die Thorwaler zu ihren Landungsplätzen zurücktreiben.

Von den etwa 250 Angreifern entkommen eine Handvoll, während vielleicht ein Dutzend schwer verletzt gefangen werden.

Meisterinformationen: Auf der Insel Suderstadt sind ein Dutzend Gebäude verwüstet, Kähne schwimmen brennend in den Kanälen. Fast hundert Grangorer sind dem Gemetzel zum Opfer gefallen, noch schwerer wirkt jedoch die Fassungslosigkeit des Horasreiches: Auch 2.000 Matrosen und Seekrieger und über 100 Geschütze konnten diese Katastrophe nicht verhindern. Armee und Flotte müssen erkennen, dass sie in den letzten beiden Jahrzehnten ihre Verteidigung vor allem gegen gleichwertige Gegner wie die mittelreichischen oder alananischen Truppen optimiert haben, jedoch – wie schon bei der letzten Welle von Piratenüberfällen 23 Hal – nicht gegen den Vergeltungsschlag eines offensichtlich lebensmüden Barbarenvolkes gefeit sind.

Sobald Admiral Quent wieder einen klaren Gedanken fassen kann, forciert er alle Anstrengungen, die echte Gildenlandflottille zu aktivieren, um dem Horaspalast nach diesem Desaster schnellstmöglich eine Erfolgsmeldung bieten zu können. Lassen Sie die Helden noch einige Zeit in dem Glauben, die Expedition sei gescheitert, bevor sie auch nur einen Knoten Fahrt gemacht hat. Nachdem sie irgendwo in der Lagune aufgelesen werden und ihre Wunden verarztet sind, erhalten sie wieder Wind in die Segel.



Leinen los!

»LAMEA: Einmal bin ich zurückgekehrt, Geliebter mein, doch diesmal wird der Horizont mich verschlucken. Befrage die Winde, erstürme die Berge, trockne die See aus, du wirst stets dieselbe Antwort erhalten: Prinzessin Lamea ist fort.«
—Horas und Lamea, Theaterstück von Pherisjo ter Marloff

Unter den Säulen des Himmels

Am Tag nach dem Überfall bergen die Boronis noch immer Erschlagene, Brandruinen werden enttrümmert, die Schiffe der Adlerflotte liegen mit offenen Stückpforten auf Außenreede. Ihr kommt euch verloren vor in dem Trubel schneidig gerührter Befehle. Ein Schatten fällt auf euch: Harika steht vor der Sonne und grinst: „Worauf wartet ihr noch? Packt eure Siebensachen und rauf mit euch auf die Bleibtreu!“ Sie weist auf eine große Karracke am Kai, die gerade auch andere Expeditionsteilnehmer ungläubig betreten. „Los, dies ist der Tag der Erneuerung. Das Güldenland erwartet uns!“

Harika verweigert genüßlich jede weitere Information. Die *Bleibtreu* geht bald darauf offenbar mit einem Großteil der in Grangor rekrutierten Güldenlandfahrer, zwei Bannern der *Westwinddrachen* und einer Menge Material von Anker und segelt mit Kurs Südsüdwest auf das Meer hinaus. Die Fahrt führt zwei Tage lang in die Zyklopensee, bis schließlich die oleandergesäumte Steinküste einer Insel auftaucht – Mylamas, ein mittelgroßes Eiland des Archipels.

Tul'ka'var – der geheime Hafen

Meisterinformationen: 20 Hal machte eine Mannschaft der Horas-kaiserlichen Flotte an der Nordostküste Mylamas' unter den gewaltigen Säulen des Himmels, hochaufragenden zyklonischen Relikten einer vergessenen Vorzeit, eine unfassbare Entdeckung: Auf Meeresebene erstreckt sich gut verborgen eine immense Kaverne, groß genug, um ein Dutzend Karracken aufzunehmen. Der Höhlendom wurde vom Flottenkommando zu einem Geheimhafen ausgebaut (der konventionelle Haupthafen liegt bei Rethis), der schon mehrfach die Jagd auf Piraten erleichterte, vor allem aber in einem potentiellen Seekrieg um die Zyklopieninseln dienen soll.

Hier wurden in den letzten Monaten die wahren Seegefährten der Expeditionsflottille ausgerüstet: die wiederhergestellte *Prinzessin Lamea*, die aus Thorwal zurückgekehrte *König Tolman* und die neu gebaute *Prinz Shafir*. Nach und nach treffen die Teilnehmer der großen Überfahrt in dem verborgenen Stützpunkt ein; die Helden gehören zur letzten Gruppe.

Morgens segelt die *Bleibtreu* knarrend an der vielleicht siebzig Schritt hohen Steilküste entlang, die plötzlich den Blick auf ein titanisches Bauwerk freigibt: Drei riesige Säulen ragen aus einem glatten Felsen des Kliffs und werfen ihre Schatten weit über das Meer. Über alle Zeiten erhaben, majestätisch und ehrfurchtgebietend erheben sie sich wie die Reste eines Tempels, dessen Gottheit längst nicht mehr in Alveran weilt. Als das Schiff näher kommt, bemerkt ihr die übermannsgroßen Kerben und Verwitterungen im Gestein, Vögel brüten auf den geborstenen Kapitellen. Ihr bemerkt, dass die Karracke direkt auf die Felswand unter den Obeliskenzuhält, wo sich die Brandung bricht. Die Mannschaft scheint keine Gegenmaßnahmen ergreifen zu wollen, der Steuermann wirkt konzentriert.

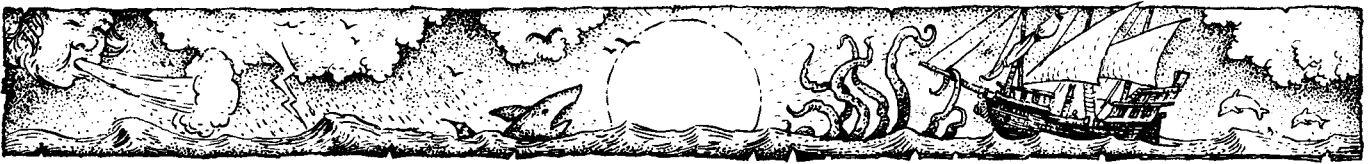
Meisterinformationen: Lassen Sie die Helden auf die vermeintliche Bedrohung reagieren. Eine RA-Probe entscheidet, ob jemand angesichts der sich ringsherum auftürmenden Steinmassen in Panik ausbricht. Der Eingang zu Tul'ka'var ist durch eine optische Illusion verborgen: Gesteinsformationen wurden von unbekannter Hand so gestaltet, dass sie von ferne wie eine massive Wand wirken, und erst wenige Dutzend Schritt entfernt ihre wahre Natur als Sichtblenden vor einem Höhleneingang offenbaren.

Ihr meint, jeden Augenblick das Knirschen der Vordertrutz zu hören, da tut sich plötzlich der Fels auf, und ihr gleitet auf ein gähnendes dunkles Loch zu: Über dreißig Schritt hoch und breit, erweitert sich der Durchlass dahinter zu einer schier unermesslichen Kaverne, die von matt-blauem Licht durchsickert ist. Rufe hallen euch entgegen, ihr seht Laternen, Banner, vier an einem aus dem Fels geschlagenen Kai angelegte Segelschiffe. Kaum, dass sich eure Augen an das Dämmerlicht gewöhnt haben, werdet ihr Felsbauten, ganzer Molen, schweren Geräts und Kränen gewahr, um die Menschen wie Ameisen schwärmen. Und all das wird überragt von den achteckigen Basen der drei Säulen, die hier, mindestens fünfzehn Schritt durchmessend, im Wasser wurzeln, gerade weit genug auseinander, um eine schwere Karracke wie die *Bleibtreu* passieren zu lassen. Glocken ertönen von den Bauten her, ihr legt an einem Kai an und werdet auf dem Laufsteg von einem Stationsoffizier mit geballter Schwertfaust auf der Brust laut begrüßt: „Willkommen in Tul'ka'var! Die Expeditionsflottille Güldenland ist bereit zum Auslaufen zur Flut in elf Stunden.“ Die Höhle ist in den hinteren Bereichen, wo zwei verborgene Wendeltreppen hinauf aufs Hochland führen, bis zu 70 Schritt hoch, der von Meerwasser geflutete Teil erstreckt sich vom Tor bis 300 Schritt in das Gestein der Insel hinein. Aus dem Wasser phosphoreszieren Dunkelalgen und werfen türkisblauen Schimmer auf die Kalkdecke.

In verschachtelten Würfelbauten, die aus dem Fels geschlagen wurden, sind Arsenal und Quartiere für fast 1.500 Frauen und Männer der Adlerflotte untergebracht. Die ständige Wache Tul'ka'vars sind die offiziell nicht registrierte XI. und XII. Kompanie (ohne Bannerabzeichen) des II. Eliteseegarderegiments *Schwert des Südens* sowie gut 100 Schiffsmechanici, Lotsen und Beigestellte.

Derzeit liegen hier die drei Expeditionsschiffe (die gerade fertig beladen werden) sowie die schwere Schivone *König Therengar* (Flaggschiff Gilmon Quents), eine Potte und eine Karavelle.

Meisterinformationen: Die erstaunten Helden werden über das Täuschungsmanöver der Admiralität und die Zusammensetzung der tatsächlichen Expeditionsflottille aufgeklärt und können nun Harika an Bord der *Prinzessin Lamea* folgen, wo bereits die meisten anderen Besatzungsmitglieder eingetroffen sind und Kajüten bezogen haben. Die Abenteurer erhalten zwei Kabinen auf dem Hauptdeck. Die Beschreibung des Schiffes finden Sie auf S. 67. In den verbleibenden Stunden kann sich die Gruppe im Geheimhafen frei bewegen, die beiden anderen Schiffe bestaunen und auf einige andere Passagiere stoßen.



Vor dem Aufbruch

- Wer den Höhlendom von Tul'ka'var weiter erforschen will, kann in einer tief im Geben der Insel gelegenen Zentralkaverne verwitterte Reste einer übermenschgroßen Esse inmitten von Roststaub finden. Altzyklopische Zeichen an den Wänden wurden als die Silben *gil*, *pa* und *ta* gedeutet, dazwischen immer wieder das Zeichen der Flamme und offenbar Schmähszeichnungen von einem fuchsartigen Wesen. Etliche Gänge, Kamine, Schlünde und überflutete Siphons wurden von der Horasmarine noch gar nicht betreten, da man sich hier mit betäubendem Lufthauch, Höhlenspinnen und -waranen und Felsstürzen auseinandersetzen muss.
- Als die Helden gerade die *König Tolman* vom Kai aus betrachten, reißt ein Frachtseil und lässt einen Käfig hart auf den Stein aufschlagen, aus dem hoppelnde Hasentiere mit langen Zähnen hervorspringen. *„Meine Säbelzahnkaninchen!“* ruft ein dicker Mann. *„Bringt sie mir zurück, sie sollen doch das Güldenland bereichern.“* Matajew (siehe S. 82) wird für die Rettung jedes Exemplars dankbar sein.
- Anhand allem, was auf die drei Schiffe gebracht wird, kann die Gruppe bereits ermesen, welche Ladung nach Westen transportiert wird und welche Ressourcen knapp werden können: Kugelgießformen, Schilde, Schulterbleche, mehr als 200 Quader Zwieback, Mehl, Bohnen, Erbsen, getrocknetes Obst, Fässer und Büchsen mit gesalzenem Speck, Speiseöl und Wein, zahllose Behälter mit Trinkwasser, lebende Schweine und Ziegen. Konteradmiral Rubec: *„Wir haben nur Platz für 80 Tonkugeln Hylailier Feuer auf der Tolman? Dann streichen wir zwei Quader Pökelfleisch und Zwieback und machen 100 draus.“*
- In den letzten Stunden hat Gilmon Quent zur Stabsbesprechung in der Kommandantur geladen, um drei Tage nach Vernichtung der Scheinflotte die Ziele der Expedition vor einflussreichen Kreise zu legitimieren. Hier wird der komplette Hintergrund der Expedition um den Enduriumschatz dargelegt. Die Helden sind nicht eingeladen, können aber Teilnehmer und ihre Gefolge auf dem Weg zu oder vom Rat beobachten: Staatsadmiral *Gilmon Quent* und Admiral-Marschall *Praïokles Aleistos*, die drei Schiffskapitäne, Staatsminister *Abelmir von Marvinko*, Hüter des Zirkels *Efferdan von Havena*, Wahrer der Ordnung *Staryun Loriano*, *Alessandrian Arivorer* im Auftrag der Magisterin der Magister, *Wilbur von Rabenmund* für das Raulsche Reich und zwei Handvoll weiterer, wenig bedeutender Abgesandter und Beobachter aus Hochadel, Militär und Geheimorganisationen.

Heldeneinstieg II

Charaktere, die für die offizielle Anwerbung nicht in Frage kommen, können hier über eigene Szenen in das Abenteuer eingebracht werden. Für Schelme, Nivesenschamanen, Fjarningier oder sonstige Exoten bieten sich folgende Einstiegsmöglichkeiten:

- Der Held gelangt trotz aller Sicherheitsmaßnahmen als Blinder Passagier auf die Prinzessin *Lamea*, wo er sich in Frachtraum oder der Bilge versteckt und erst auf hoher See entdeckt wird.
- Der Charakter geriet in Kuslik in Streit mit einem Magier, der ihn mittels SALANDER dauerhaft in eine Gruftassel verwandelt, die der Kreaturensammler Matajew zufällig sogleich für die Expedition ersticht. Erst auf der Reise wird die Natur der Assel erkannt und der Held von den Antimagiern zurückverwandelt.
- Auf einem Schiff, das von Havena nach Teremon fährt, befindet sich auch der Abenteurer. Es gerät in einen schweren Sturm, wird nach Westen verschlagen, und auf hoher See wird der Held Tage später als Schiffbrüchiger von Harikas Expedition aufgelesen.

Hisst die Segel!

Meisterinformationen: Der Aufbruch der Expedition ist der Punkt ohne Wiederkehr des Abenteurers. Von nun an gibt es nur noch eine Richtung: diejenige, in die der Bug weist. Tragen Sie die Szenen mit Pathos vor, untermalen Sie sie mit getragener, militärisch-dynamischer Musik.

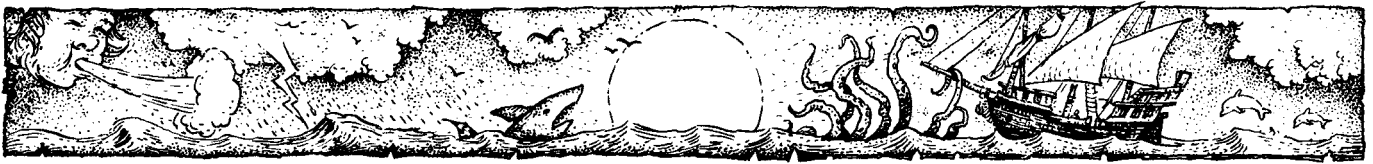
Auf den drei Schiffen sind die kompletten Besatzungen an Deck angetreten, Seekrieger und Offiziere nehmen Haltung an, Matrosen grüßen von den Wanten. Im Licht unzähliger Lampen schwingt vielfach das grünblau-goldene Adlerbanner neben anderen Flaggen, darunter die Zeichen aller zwölf Kirchen. An den Kais haben zwei Kompanien Aufstellung genommen und erteilen den Schiffen den Waffengruß. Geweihte und Akolythen aller Kulte, in vorderster Reihe Diener Efferds, Hesindes und Rondras sprechen ihre Segen und Glückwünsche für die auslaufenden Schiffe aus. Die Tsageweihte *Tsabella* zieht begeistert das heilige Regenbogenbanner auf der *Lamea* auf, das für den Neuanfang steht. Das sanfte Schlagen der Wellen gegen den Kai wird lauter, als Seine Erhabenheit Efferdan in meerblauer Schuppenrobe mit fließenden Bewegungen das Wohlwollen des Launenhaften für die Aufbrechenden herabrufft. Trommelwirbel kündigt Staatsadmiral Gilmon Quent an, der inmitten anderer Größen aus Adel und Gelehrtschaft von einer Bastei auf die größte Expeditionsflottille blickt, die das Horasreich je gen Westen geschickt hat.

Der weiße Bart des alten Flottenführers zittert, als er zu einer Rede ansetzt: *„Drei Jahrhunderte, nachdem die ersten Schiffe wieder von ebener, den Inseln Cyklopaes, das Güldenland erreicht haben, besitzen wir endlich den Willen, die Kraft und die Schiffe, um planvoll nach Westen vorzustoßen. Es ist eine Zeit gekommen, in der wir über den aventurischen Horizont hinausblicken und jenseitige Küsten erreichen können. [...] Ich sehe vor mir die modernsten Schiffe, die besten Seefahrer und Entdecker, die Aventurien je hervorgebracht hat. Überquert das Meer der Sieben Winde und tragt stolz die Flagge des Wiedererstandenen Horasreiches, die Ehre aufrechter Frauen und Männer und die Botschaft des Zwölfgötterglaubens zu den entlegenen Gestaden. Reitet auf Aves' Schwingen und kehrt zurück mit dem Glanz des Erfolges. Mögen die Götter mit euch sein auf dieser großen Fahrt. Anker lichten!“*

Taue lösen sich und klatschen ins Wasser. Von Schleppbooten gezogen, bewegt sich die Flottille langsam auf das Höhlentor zu: An vorderster Stelle die wendige *Prinzessin Lamea*, dann die trutzige *König Tolman* und schließlich die bauchige *Prinz Shafir*. Wind fährt euch in die Haare, als sich die Felsen um euch herum öffnen, bläht die Segel auf, ein langgezogenes Knirschen durchfährt die drei Schiffe und lässt sie Fahrt machen, bis sich Schaumkronen am Bug bilden. Rotgoldenes Licht fällt auf euch, als knapp über dem Bug die Abendsonne erscheint. Über euch nur noch der Abendhimmel, unter euch das grünblaue Wasser der Zyklopensee. Delphine springen in der Ferne aus den Fluten. Harika steht mit wild bewegter Lockenpracht über der Galionsfigur: *„Wir sind unterwegs!“*

3. Reisetag: Die Alveransfeder

Meisterinformationen: In den folgenden zwei Tagen durchpflügt die Flottille die Zyklopensee, bis schließlich Pailos erreicht wird. Harika hat viele Mitbringsel ihrer ersten Fahrt im Avestempel zu Teremon opfern lassen, um den Segen des Halbgotts für die drei



Güldenlandsegler zu erhalten: Am Abend des dritten Tages soll eine Felsnadel passiert werden, auf der die Avesgeweihte Phexiane Jaraldos die vorüberfahrenden Schiffe mit der *Alveransfeder*, einem bedeutenden Artefakt des Kultes (siehe **Kirchen, Kulte, Ordenskrieger**), segnen soll. Fast alle Güldenlandfahrer, die später erfolgreich zurückgekehrt sind, haben diese Segnung erhalten.

Es ist schon wieder deutlich kühler geworden, als sich nachmittags die südliche Küste Pailos' zu dunklen Klippen aufwirft. Leisen Gesang trägt der Wind von einer Felsnadel herab, auf der eine strahlend bunt gekleideter Geweihte des Paradiesvogels und zwei weiß tragende Knaben stehen. In der Hand wippt die Geweihte mit einer fast mannsgroßen, regenbogenschillernden Schwungfeder, kaum, dass die *Prinzessin Lamea* den Felsen passiert. Plötzlich wirken alle Farben intensiver, fast glaubt ihr, bunten Flitter durch die Luft auf euch niedergehen zu sehen, der Horizont wirkt schärfer und nähergerückt, der Gesang der beiden Knaben hallt heller. Hinter euch geschieht dasselbe auf der *König Tolman*. Gerade nähert sich auch die *Prinz Shafir* der Felsnadel, da seht ihr, wie drei schwarze Gestalten behende aus Spalten hervorspringen und die Geweihte zu Boden reißen, die Knaben fliehen schreiend. Alveransfeder und die Priesterin sind verschwunden.

Meisterinformationen: Die Al'Anfaner haben sich nicht von Xeledons Geschwader täuschen lassen und beschlossen, der Expedition die Segnung durch die Alveransfeder vorzuenthalten. Sie tun dem Zugvogel nichts an, denn Gottfrevler sind sie nicht, doch sie verschleppen sie und ihr Artefakt auf ihre Karavellen, damit diese für die Fahrt gesegnet sind. Erst zwei Tage später gelingt es dem

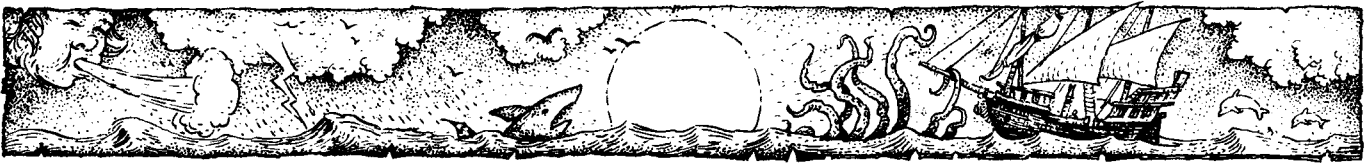
Hochgeweihten von Teremon, die heilige Feder in den Tempel zurückzurufen.

Falls die Helden in die Entführung eingreifen wollen: Beiboote und Schwimmer sind zu langsam, fliegende Helden (ADLER WOLF, Hexenbesen) können gerade noch erkennen, wie die Geweihte in ein Spaltengewirr im Tuffstein geschleppt wird. Notfalls bleibt einer der mit Bögen ausgerüsteten Entführer zurück, um allfällige Verfolger aufzuhalten – und die Helden müssen dabei die unangenehme Entdeckung machen, dass es sich um einen versierten Kämpfer der Basaltfaust handelt (Werte siehe S. 75). Sollte Unklarheit über die Natur der Priesterräuber bestehen, so werden die Helden bald auf der Überfahrt merken, dass ihnen jemand im Kielwasser hängt.

Drei höchst abergläubische Matrosen der *Prinz Shafir* verlassen bereits jetzt die Expedition, so lange noch Aventurien in Sicht ist. Die Stimmung ist gedreht.

Pailos wird langsam zum schmalen Streifen hinter euch, die Abendsonne blendet euch über der Vordertrutz. Aventurien versinkt hinter der Kimm, bis nur noch die Rauchwolke des Amran Nemoras zu sehen ist.

Die Malerin Daria Vindest ist eifrig bemüht, diesen erhabenen Augenblick auf ihrer Leinwand einzufangen. Ihr beobachtet, wie Jelto und einige andere Matrosen ein Phraischaf blutig opfern, um den Pailischen Mahlstrom zu besänftigen, der hier auf vorübersegelnde Schiffe lauert soll. Vor euch liegt nur noch die Weite des von den Sieben Winde beherrschten Meeres, dessen Wasser langsam in ein dunkles Schieferblau übergeht.



Kapitel III: Sieben Winde

Gegen den Beleman – Alltäglichkeiten der Fahrt

»Beleman ist der erste und größte der sieben Winde und hat den längsten Atem. Tagelang bläst er landeinwärts und drückt schwerfällige graue Wellen ins Hafenbecken, dass die Schiffe kaum ablegen können. Am Himmel schiebt er blendend weiße Wolkengestalten vor sich her, denen blaugraue Massen von Regenbringern folgen.«

—Wind- und Flautenzauberei, Exemplar auf der Prinzessin Lamea, thorwalsche Abschrift von 67 v.H.

Tagesablauf an Bord der Prinzessin Lamea

Die Segelwache: Da ein Schiff rund um die Uhr fährt, wird die Mannschaft in zwei Gruppen eingeteilt, die sich im Dienst an den Segeln ablösen: die *Steuerbordwache* und die *Backbordwache* – nicht zu verwechseln mit der sogenannten 'Freiwache', mit der jene Zeit bezeichnet wird, in der Seeleute, die keinen Dienst schieben müssen, sich an Bord mit Würfelspielen, Seemannsgarn oder Alkohol die Zeit vertreiben. Beide Gruppen lösen sich im Vierstunderrhythmus ab. Die Backbordwache versieht ihren Dienst von 0.00 bis 4.00 Uhr, die Steuerbordwache von 4.00 bis 8.00 Uhr; die Backbordwache wieder von 8.00 bis 12.00 Uhr und so weiter.

Die Zeit an Bord wird vom Steuermann anhand eines Stundenglases alle halbe Stunde durch sogenanntes 'Glasen' (kurzes Läuten der Schiffsglocke) angezeigt.

Stundeneinteilung

4.00 Uhr: Die Mannschaft wird von dem Steuermann oder einem der Offiziere durch Läuten der Schiffsglocke geweckt. Zum Wachwechsel müssen alle Matrosen draußen an Deck stehen. Die Männer der Backbordwache dürfen jetzt einige Stunden schlafen.

5.00 Uhr: Der Smutje gibt für alle Mannschaftsmitglieder Wasser aus, Offiziere und Passagiere erhalten einen kräftigen, heißen Tee.

5.15 Uhr: Beginn der Bordmesse (kann auch von einem Spielergeweihten abgehalten werden)

5.30 – 6.30 Uhr: Reinschiff; Ein Großteil der Matrosen (und Helden) wird zum Deckschrubben abkommandiert.

7.30 Uhr: Frühstück für alle Mann, bestehend aus starkem Tee und Schiffszwieback.

8.00 Uhr: Übernahme der Backbordwache und Beginn der normalen Arbeiten an Bord.

8.30 Uhr: Offiziersbesprechung in der Messe (zu der hin und wieder auch Helden hinzugebeten werden)

11.30 Uhr: Mittagessen, bestehend aus Suppe, Brot, Früchten (falls vorrätig) und ein wenig gepökeltem Fleisch zum Rohalstag. Die Offiziere nehmen hierzu natürlich wieder in der Messe Platz.

19.30 Uhr: Abendessen

An Bord ist es eng, dreckig und – da Harika bald in tropischen Gewässern kreuzt – unerträglich heiß. Überall der Geruch von trockenem oder feuchtem Holz. Salz ist überall – im eingedrungenen Meerwasser ebenso wie auf der Haut schwitzender Seeleute. Das Essen ist beschränkt auf die Kochkünste des Smutje, Fisch und die Vorräte an Bord, die nach Aufbrauchen von Obst und Gemüse bald nur noch aus Pökelfleisch und Trockenzwieback bestehen. Da ein Schiff vor allem aus Holz, Teer und Pech besteht (mit denen der Rumpf abgedichtet wurde), gleicht ein solches Gefährt einer latent entzündbaren Fackel. Tagelang geschieht nichts, Eintönigkeit lässt die Menschen in Teilnahmslosigkeit verfallen, dann erfordern urplötzlich auftretende Gefahren wieder den vollen Einsatz der Besatzung. Unter diesen Umständen vergnügen sich die Seefahrer mit Messerwerfen, Boltan- und Würfelspiel, verführen das andere Geschlecht und denken nicht an morgen. Landratten werden vom Seegang gepeinigt (wofür sie auch noch Spott ernten), fluchen vergeblich auf die unbequemen Umstände an Bord und verwahrlosen langsam.

Neben Piraten und Seeungeheuern sind die größten Gefahren an Bord Feuer, Sturm und die Kollision mit einem Riff – abgesehen von treibenden Tangfeldern. Ein Sturm kann nicht nur dafür sorgen, die gesamte Schiffsstruktur irreparabel zu beschädigen, ein Sturm birgt auch immer die Gefahr, dass die Ladung im Schiffsbauch verrutscht und das Schiff zum Kentern gebracht wird. Die richtige Vertäuerung aller Transportgüter ist daher auf See überlebensnotwendig. Mit plötzlich auftretenden 'Untiefen', wozu Riffe, aber auch Sandbänke gehören, werden Ihre Helden erst kurz vor dem Güldenland konfrontiert.

Strafen

„Über mir stehen nur Efferd und Praios; hier bin ich dein Gott, Bastard ..!“

Das Wort des Kapitäns an Bord ist unumstößliches Gesetz. Die Strafen werden individuell festgelegt: Öffentliches *Auspeitschen* und der anschließende, schmerzhaft Guss durch einen Schwall Salzwasser (2W6 SP und eine für zwei Tage um zwei Punkte verminderte Regeneration) markiert den untersten Punkt der Bestrafungsskala. Im oberen Bereich rangiert das berüchtigte *Kielholen*. Dabei wird der Delinquent ein oder mehrmals mittels eines Taus unter dem Kiel des Schiffes entlanggezogen. Dank der scharfkantigen Muscheln und Seepocken, die an der Unterseite der meisten Schiffe haften, die sicher mörderischste Bestrafungsform (pro Kielgang 3W20 SP, verringert um die TaW: *Schwimmen* und *Selbstbeherrschung*, AU für W6 Stunden auf ein Viertel gesunken).

Todesstrafen werden auf Schiffen der Horasmarine durch das Aufknüpfen an der Rah geregelt. Adlige und Würdenträger dürfen manchmal darauf hoffen, auf hoher See oder einer einsamen Insel ausgesetzt zu werden. Das kommt einem Gottesurteil gleich, führt aber meist zum selben Ergebnis.

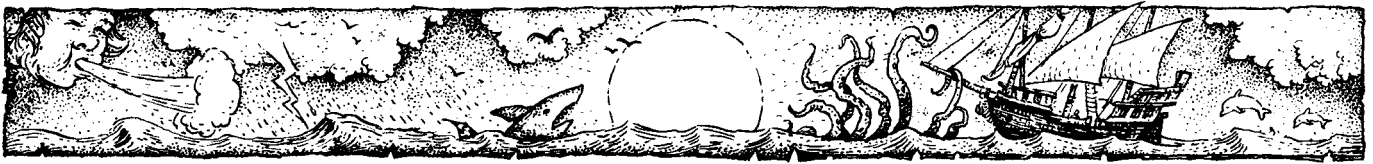
Aufgaben an Bord

Wie oben schon angedeutet, werden die Helden im Laufe des Reise von Admiral Harika oft als schnelle Eingreiftruppe eingesetzt. Davon abgesehen warten an Bord einer Schivonelle wie der *Prinzessin Lamea* auch zahlreiche andere Aufgaben, für die Sie Ihre Helden einspannen können. Denn Wasserfässer auf Dichtigkeit prüfen, in regelmäßigen Abständen die Lebensmittel kontrollieren, Deck schrubben, dem Smutje

Auf Hoher See

Die Reise an Bord eines Schiffes ist mit keiner anderen auf dem Festland zu vergleichen. Es lohnt sich, wenn Sie sich noch einmal mit den Informationen aus *Die Seefahrt des Schwarzen Auges* vertraut machen (hier insbesondere die Kapitel auf S. 23 ff.).

Entbehrungen & Gefahren



beim Zwiebelschälen zur Hand gehen, die von Wind und Wetter heimgesuchten Masten und Hanftaue 'labsalben' (mit Fett einstreichen) oder bestimmte Schiffsaufbauten 'pönen' (mit Farbe anstreichen) kann – bei Anleitung – jede Landratte.

Je nach nautischen oder anderen handwerklichen Talenten können die Helden aber auch dazu abbeordert werden, dem Schiffszimmermann oder dem Bordmedicus zur Hand zu gehen. Ganz zu schweigen von all den Aufgaben, die auf Helden warten, die *Seefahrer* als Berufsfertigkeit besitzen (Segel flicken, Tauwerk spleißen und mit Hanfleinen bekleiden etc.). Helden mit besonderem Scharfblick sind natürlich dazu prädestiniert, im Ausguck Wache zu schieben. Magier und Gelehrte können Harika auch bei der Führung des Logbuchs zur Hand gehen, während kräftiger gebaute Helden vielleicht zusammen mit der Maatin Streitereien unter den Matrosen schlichten.

Ausgebildete Harpuniere oder Helden mit bestimmten Kampffähigkeiten werden von den Seesoldaten zu gemeinsamen Übungen oder einer Demonstration ihrer Kampftechnik aufgefordert. Und selbstverständlich werden Geweihte unter Ihren Spielern darum gebeten, bisweilen eine Bordmesse abzuhalten und sich auch ansonsten um das geistige Wohl der Expeditionsteilnehmer zu kümmern.

Navigation und Geschwindigkeit

Das Gildenland liegt über 3.000 Meilen gen Sonnenuntergang. Für eine Fahrt werden – ohne größere Widrigkeiten – drei Monate Dauer eingeplant, da meist gegen den aus Westen wehenden Beleman gekreuzt werden muss. Anhand der Logleine lässt sich die Tagesgeschwindigkeit auf 35 bis 40 Meilen festmachen.

»Nuianna, die zweite der sieben Winde, deren Name uns von den Elfen bekannt ist, kriecht stets von Nordwesten heran. Sie wird auch *Nebelbringer* genannt, denn in ihrem kalten Hauch wabern weiße Schwaden, die den Blick verhüllen und Abscheuliches im feuchten Gewand verbergen.«

—Wind- und Flautenzauberei, *Exemplar auf der Prinzessin Lamea, thorwalsche Abschrift von 67 v.H.*

Die See der klagenden Glocken

Meisterinformationen: Die Expeditionsflottille kreuzt direkt hinter Pailos durch ein Gebiet, das auf den Zyklopeninseln *Die See der klagenden Glocken* genannt wird (siehe **Reich des Horas**, S. 126). Unter ihren Fluten soll eine unheimliche Stadt versunken liegen, deren namenloses Tempelgeläut vorbeiziehenden Schiffen angeblich das nahe Ende verkündet.

Ab 4. Reisetag: Nachtschwingen

Meisterinformationen: Jede Nacht besucht die Eule Ubuzuzu, Hexenvertrauter von den alananischen Schiffen, die Spione auf der *Prinzessin Lamea* und *Prinz Shafir*, um ihnen heikle Ausrüstung (Giftphiole, Drolina) zu bringen und Pergamentrollchen abzuholen. Aufmerksame Helden können ein 'Schuhu' hören, eine Eulenfeder an Deck finden oder das Tier als fliegenden Schemen ausmachen.

Navigiert wird nach Kompass (Metallgegenstände, die die Nadel ablenken, sind auf dem Achterkastell nicht gern gesehen) und Sonne. Dem Nachthimmel mit den Sternen und den Hinweisen aus dem *Foliant* traut man nicht mehr so ganz, seit sich durch die Dritte Dämonenschlacht ganze Himmelsmechanismen gewandelt haben. Mit dem Quadrant kann die derographische Höhe (bis auf etwa einen halben Grad) ermittelt werden, die Längengradbestimmung ist jedoch trotz entsprechender Vorstudien nicht in einer Genauigkeit möglich, die einen Navigator zufriedenstellen würde.

Die genauesten Karten vom Meer der Sieben Winde besitzt Harika in ihrer Kajüte, und sie sind derart unleserlich verfasst, dass nur sie selbst alle Linien und Zahlen versteht.

Die vorherrschende Richtung ist Westsüdwest, wie Helden nach einigen Tagen und einer gelungenen *Orientierungs*-Probe +2 feststellen können: Harika steuert auf die Insel Nagalosch und dann die Singenden Inseln zu. Das endgültige Ziel Balan Cantara ist nur Offizieren bekannt und wird den Helden erst im Lauf der Fahrt offenbar.

Dass diesem Abenteuer keine detaillierte Karte des Meeres der Sieben Winde beiliegt, ist beabsichtigt: Sie sollten sich als Meister die Freiheit bewahren, unvermutet Land erscheinen zu lassen und den Kurs problemlos korrigieren zu können.

Die Schiffe fahren im Konvoi, für gewöhnlich nie weiter als eine Meile voneinander entfernt, auf alle Fälle aber in Sichtweite, falls Nebel aufkommt. Per Taube oder Kurierboot liefern Rubec und Siberius täglich einen Bericht bei Harika ab, mindestens alle vier Tage kommt man auf einem der drei Schiffe zu einer Besprechung zusammen.

Nuiannas Schwaden

5. Reisetag, morgens: Böses Omen

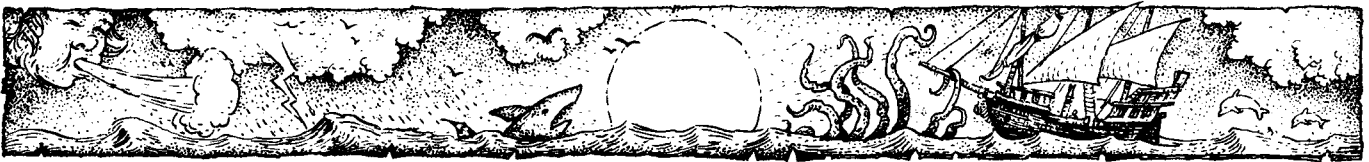
Wutgebrüll der ansonsten so friedliebenden Tsabella schreckt die Helden auf: Die tsageweihte Regenbogenfahne, die am Bug der *Prinzessin Lamea* bislang so herrlich im Wind flatterte, ist verschwunden. Irgend jemand hat in der Nacht offenbar die Fahne eingeholt, zerrissen und die Streifen ins Meer geworfen. Einer der Fetzen hat sich außen am Anker verheddert.

Meisterinformationen: Verantwortlich für diese gezielte Entweihung sind die beiden Rattenkinder Tionnin Madaraestadin sowie seine Mentorin Daria Vindest. Beide verfolgen das Ziel, zunächst die *Prinzessin Lamea* und dann die anderen Schiffe von allen Geweihten der Zwölfgötter zu 'säubern'. Die mit der Entweihung der Fahne verbundene Anrufung dient dem Zweck, in dem verfluchten Seegebiet ein ganz besonderes Schiff herbeizurufen: Die *Dekapus*, eine 139 v.H. gesunkene Kogge, die bis heute von Namenlosem Leben erfüllt wird.

Abends: Grauen aus dem Nebel

Gerade habt ihr euch beim roten Licht der untergehenden Sonne mit euren Näpfen und Krügen am Oberdeck niedergelassen, um zusammen mit den anderen Matrosen das von Selchion lauthals angekündigte Abendmahl einzunehmen, als es plötzlich alarmiert vom Ausguck tönt: "*Nebelbank steuerbord voraus!*"

In etwa einer Meile Entfernung liegt eine graue Nebelbank auf dem Wasser, die mit schwindendem Sonnenlicht immer näher herantreibt. Unter den Seeleuten macht schauerliches Seemannsgarn über die *See der klagenden Glocken* und den *Nuianna* die Runde.



Das Geheimnis des Geisterschiffs

Bei dem Geisterschiff handelt es sich um die *Dekapus*, eine Kogge aus Nostria, die 139 v.H. westlich der Zyklopeninsel Pailos gesunken ist. Bis heute untersteht sie dem Befehl des verfluchten Kapitäns *Juleon Namgard*, einem Geweihten des Namenlosen Gottes, der einst regelmäßig Pailos ansteuerte – ein Zentrum des Kultes um den Goldenen Gott. Ohne dass seine Besatzung davon wusste, überführte er damals regelmäßig kultische Güter von dem heute versiegelten Tempel des Dreizehnten (RdH 134). Zuletzt bestand diese Fracht in einer wertvollen Amphore, die mit dem gesammelten Tränenwasser einiger Priester der Zwölfe gefüllt war, die im Tempel des Namenlosen zu Tode gefoltert worden waren.

Doch während der Rückfahrt zum Festland entdeckten die Seeleute der *Dekapus* durch Zufall, welch finsterem Gott Namgard in Wahrheit huldigte. Die Mannschaft meuterte entsetzt und zerrte den Kapitän an Deck, wo ihm der Bootsmann den Kopf abschlug. Just in dem Moment, als der Seemann den Kopf des Frevlers triumphierend in die Höhe hob, riss Namgard wieder seine Augen auf und verdamnte die gesamte Mannschaft zu ewigem Dienst am Rattenkind. Ein furchtbarer Sturm erhob sich und

versenkte die *Dekapus* mit Mann und Maus.

Bis heute wartete Namgard am Meeresgrund darauf, seinem Gott wieder zu Diensten sein zu können, während seine geknechtete Geistermannschaft verflucht ist, ihm zu dienen.

Die namenlosen Anhänger Tionnin Madaraestadin und Daria Vindest trachten danach, die wertvolle Amphore mit dem unheiligen Tränenwasser in ihre Hände zu bekommen.

Sie wollen damit Farben anmischen, mit denen es ihnen möglich ist, Gemälde zu malen, die den Porträtierten mit einem namenlosen Todesfluch belegen. Und natürlich hoffen sie, dass Namgard und seine verfluchte Besatzung möglichst viele der verhassten Geweihten an Bord der drei Schiffe vom Leben in den Tod befördern.

Namgard selbst, der sich auf dem Geisterschiff nur als bössartiger, über die Planken rollender Kopf fortbewegen kann, wird seine geisterhafte Mannschaft einerseits aussenden, um den beiden namenlosen Verrätern (im Schutz des Nebels) die Amphore mit der Tränenflüssigkeit zu übergeben, andererseits hofft er, mit ihrer Hilfe möglichst viele Geweihte der Zwölfe auf das Geisterschiff verschleppen zu können, um mit ihrem Blut seine körperliche Unversehrtheit wiederherzustellen.

Obwohl die Expeditionsflotte recht gut vorankommt, können die Schiffe dem Nebel doch nicht ausweichen. Unheimlichen Geisterfingern gleich treiben mit Blicken kaum zu durchdringende Nebelschwaden über die Decksplanken und hüllen Masten, Aufbauten und Seeleute in wabernen Dunst ein. Vom Hüttendeck aus erschallt Harikas Kommando, alle Lichter an Bord zu entzünden, als es auffallend kühl wird und der Wind fast schlagartig zum Erliegen kommt. Irgendwo achtern ist ein Nebelhorn von einem der beiden Begleitschiffe zu hören. Dann herrscht wieder Stille. Totenstille.

Plötzlich ist ein fernes, unwirkliches Geläut zu hören. Die Seeleute um euch herum halten furchterfüllt den Atem an. Einer flüstert: »Wir sind verloren!«

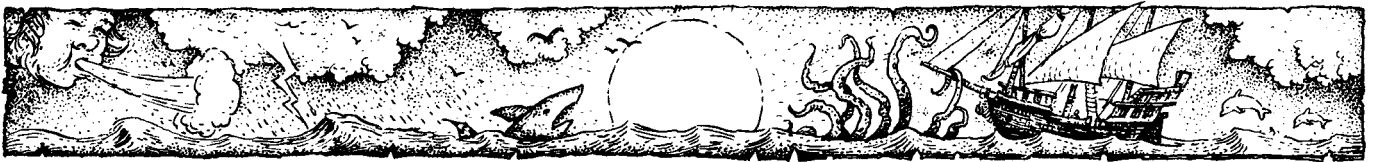
Ein Knarren und Ächzen dringt steuerbords aus dem Nebel, und im spärlichen Restlicht ist ein monströser Schatten zu erkennen, der sich langsam zwischen den nebligen Schlieren auf die *Prinzessin Lamea* zubewegt. Entsetzt ächzen die Matrosen auf, als erkennbar wird, worum es sich handelt: eine gespenstische Kogge. Am Mast des furchterlich zugereichteten Seelenverkäufers hängt ein zerschlissenes Segel, das sich unheimlich in einem geisterhaften Wind bläht. Wanten sowie Reste der zerfetzten Takelage hängen gleich moderndem Algenbewuchs von den Rahen herab, während Außenhaut, Reling und Decksaufbauten des Geisterschiffes den Eindruck erwecken, als ob irgendwann ein furchtlicher Sturm über sie hinweggefegt seien. Dumpf erschallt eine angsterfüllte Stimme vom Bugkastell: »*Erkennt ihr die Muscheln auf der Reling? Bei allen Göttern, das Schiff lag auf dem Meeresgrund, hört ihr, auf dem Meeresgrund ...*«

Angriff der Geister

Meisterinformationen: Als bereits geprüft wird, mit welchen Waffen man sich gegen das Geisterschiff im Fall des Falles erwehren könnte (siehe auch: **Kaiser Retos Waffenkammer**, S. 83; der Bordkaplan kann ein oder zwei Heldenwaffen segnen; die Schiffsmagierin Raskaja steuert zwei Portionen Waffenbalsam bei), nimmt das Verhängnis seinen Lauf:

Die unheimliche Kogge erstrahlt in einem tief-düsteren Violett und taucht die Nebelfetzen in einen blutigen Ton. Plötzlich ist vom Geisterschiff dutzendfaches Wehklagen zu hören. Ein gequältes Knarren dringt an eure Ohren. Das vermoderte Schiff dreht mit grotesk geblähtem Segel bei und hält unvermittelt auf die *Prinzessin Lamea* zu. Nun verändert





sich auch die Außenhaut des Geisterschiffes, als würde das Holz der Kogge Wellen schlagen. Dort stülpen sich unzählige Holzgesichter nach außen: Gesichter, deren Münder zu stummen Entsetzenschreien geöffnet sind und deren hölzerne Augen tot zu euch herüberglotzen. An Deck und in den Wanten der unheimlichen Kogge enthüllen sich gut ein Dutzend durchscheinende Gestalten, die Säbel und Entermesser in den Händen halten.

Harika erteilt wütend den Feuerbefehl. Rotzen und Harpunen des Flaggschiffes decken den unheimlichen Geistersegler mit einer vollen Breitseite ein. Nasses Segeltuch reißt, Rahen fallen, Aufbauten zersplittern – doch mehr passiert nicht. Die ersten um euch herum ergreifen die Flucht und verstecken sich irgendwo an Bord, während die Offiziere im Hintergrund energisch die Reihen wieder zu schließen versuchen. Dann ist das Geisterschiff heran und schrammt mit seiner muschelverkrusteten Außenhaut an der *Prinzessin Lamea* entlang. Die Geisterkrieger fahren mit ihren Spießen heulend zwischen die Seesöldner, während aus den Wanten des unheimlichen Angreifers zahlreiche weitere, vage menschenähnliche Nebelstreife unter euch gleiten. Plötzlich stehen auch in eurem Rücken Geisterkrieger, die euch aus leeren Augenhöhlen anstarren und mit einem wimmernden Klagelaut zum Angriff übergehen.

Meisterinformationen: Normale Waffen gleiten natürlich erwartungsgemäß einfach durch die Geister hindurch, während Magie sowie magische und geweihte Waffen normalen Schaden verursachen. Und natürlich trauen sich nur solche Helden gegen die Geister vorzugehen, die ihre *Totenangst* überwinden können ...

Geisterseeleute

MU – **LE** 20* **RS** 0 **AT** 11 **PA** 9
TP 1W+3** **GS** 5 **MR** 10

*) Ein Geist, dessen Lebensenergie auf Null fällt, vergeht und manifestiert sich auf dem Geisterschiff nach einer guten Stunde erneut.

**) Die Schadenspunkte der eiskalten Geisterklingen richtet sich gegen die Ausdauer des Opfers. Fällt diese auf Null, bricht es bewusstlos zusammen und erwacht etwa eine halbe Stunde später mit einem zusätzlichen permanenten (!) Punkt *Totenangst*.

Entführungen

Um euch herum tobt das Chaos. Keine zehn Schritt von euch entfernt fällt Harika einen der Geisterkrieger mit einem Hieb ihres imposanten Entermessers, während auf dem Hüttendeck ein Lichtblitz aufflammt, der einen der unheimlichen Kämpfer in einem heißen Nebelstreif vergehen lässt. Doch die Übermacht ist zu groß, überall um euch herum liegen wimmernde, vor Angst erstarrte Seeleute und Söldner, die den geisterhaften Attacken verzweifelt zu entgehen versuchen. Plötzlich entdeckt ihr, wie zwei der Geisterkrieger die bewusstlose Tsageweihete an Bord des Geisterschiffes verschleppen. Auch der Hesindegeweihte *Alessandro* und die mutige Rondrapriesterin *Letizza* von der *König Tolman* werden von Geistern zu dem Geistersegler hinübergeschleift. Es scheint, als hätten es die Unheimlichen vor allem auf die Geweihten an Bord abgesehen!

In diesem Moment dröhnt von Backbord ein im Nebel gedämpfter, aber trotzdem klar zu identifizierender Befehl: "*Bei Praios Licht! Vernichtet die namenlose Brut!*" Keine Ahnung wie, aber Konteradmiral Rubec von Chetoba hat es geschafft, im dichten Nebel die *Prinzessin Lamea* ausfindig zu machen und die *König Tolman* so nah an das Flaggschiff zu bringen, dass ein halbes Dutzend seiner Männer herüberspringen. Ihre Waffen

scheinen verzaubert zu sein, einige der Geisterseeleute werden unter wütenden Hieben zurückgedrängt.

Harika wirft ihr schweißnasses Haar zurück und faucht euch entschlossen an: "*Was steht ihr noch rum? Räuber mit euch. Befreit die Geweihten und seht zu, dass ihr diesen namenlosen Kahn versenkt!*"

Planken aus Moder

Meisterinformationen: Nehmen Sie zur Enterung des Geisterschiffes durch Ihre Helden einfach den Schiffsplan des Geisterschiffes und die Angaben aus dem Anhang ab Seite 72ff. zu Hilfe.

Gefahren: Neben den Bedrohungen an Bord des Geisterschiffes, ist vor allem die Schivonelle Bramstetters, die *Prinz Shafir*, erwähnenswert, die irgendwann, nachdem die Helden das Geisterschiff betreten haben, im dichten Nebel aufkreuzt und den beiden anderen Schiffen vermeintlich zur Hilfe eilt. Dummerweise, indem die Bordschützen der Schivonelle das Geisterschiff – und damit Ihre Helden – unter Beschuss nehmen ...

Ziel der Operation: Das Ziel Ihrer Helden ist nicht nur die Befreiung der beiden Geweihten, sondern auch die endgültige Ausschaltung des verfluchten Kapitäns *Juleon Namgard*, dessen abgeschlagener Schädel noch immer hämisch lachend durch die Eingeweide des Geisterschiffes rollt und hüpfet. Dieser Schädel wird die Helden wie eine bössartige Ratte verfolgen, den Sie frei an Bord auftauchen und verschwinden lassen können. Namgards Torso, der auf magische Art und Weise noch immer mit dem Kopf verbunden ist, kann den Helden hierbei eine Hilfe sein. Denn wird dieser mit Waffengewalt traktiert, spürt Namgards abgeschlagener Schädel noch immer die Schmerzen seines Leibes und wird sich eventuell durch Schmerzensschreie verraten.

Namgards Schädel

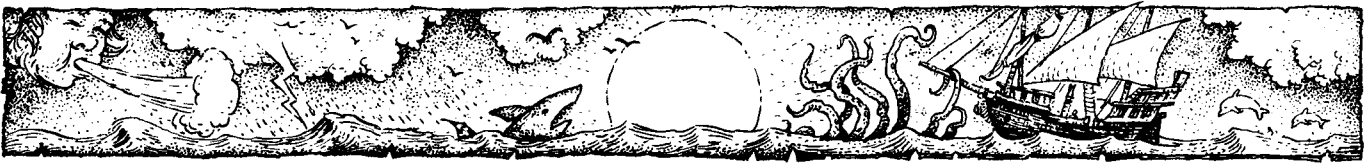
MU – **LE** 25 **RS** 0* **AT/PA** 13/13**
TP 1W+2 (Biss***) **GS** 5 **KE** 13**** **MR** 13

*) Neben Magie und Feuer vermag nur eine geweihte Waffe (z.B. der Dreizack des Efferdgeweihten, die Waffe der Rondrakaplanin) Namgard zu verletzen.

**) Die Werte stehen für das irrwitzig anmutende Springen, Hopsen und Fortrollen des Schädels. Eine üble Überraschung mag sein, dass Namgard auch magischen Attacken wie einem *IGNIFAXIUS* auszuweichen vermag!

***) Namgard ähnelt heute einem Vampir. Eine direkte Attacke mit seinen beiden nadelspitzen Eckzähnen gilt stets der Halsschlagader eines Helden, wo sich Namgard festzusaugen versucht. Das Opfer verliert jede KR 1W+2 LP und kann sich selbst nur mittels einer *KK-Probe*+3 befreien, die jede KR kumulativ um einen weiteren Punkt erschwert wird. Gelingt es ihm, ein Opfer komplett auszusaugen, wird sich die Seele des Unrettbaren den verfluchten Geistern an Bord anschließen.

****) Noch immer vermag Namgard seine verbliebene Karmaenergie zu einigen namenlosen Manövern einzusetzen. Etwa, indem er die Gebeine einiger Seeleute an Bord zu namenlosem Leben erhebt (1W6 KP pro Skelett), indem er seine AT oder PA schlagartig im Verhältnis 1:1 steigert oder indem er eines der an Bord der Kogge durchweg aggressiven Geschöpfe aus dem Schiffsbauch zu Hilfe ruft (1W6 KP).



Skelette

MU 30 LE 25 RS 1 AT 8 PA 2
TP 1W+2 (Hände) / 1W+3 (Entermesser)
GS GST2 MR 5

*) Für die Skelette gelten alle in **MA 176** genannten Kampfbedingungen: Erblickt man sie, wird eine **TA-Probe-2** fällig, außerdem können sie nur mit Hieb- und Äxten wirksam bekämpft werden, Schwerter richten nur die Hälfte der üblichen TP an, alle anderen Waffen sind nutzlos.

Blauer Pailoshummer

MU 12 LE 20 RS 4 AT 11 PA 3
TP 2W+1 (Scheren) MR 3

Riesenseestern

MU 8 LE 40 AT 10* PA 7 RS 2
TP 1W+4 (Arm) MR 0

*) Ein dummes und recht langsames Tier, das an der ganzen Westküste Aventuriens angetroffen werden kann und über fünf mit Saugnäpfen ausgestattete Glieder verfügt, deren Oberseite in der Panzerung dolchartige Spitzen aufweisen. Der Riesenseestern greift mit bis zu drei Armen zugleich an (Reichweite vier Schritt), so dass ihm auch drei AT pro KR zustehen. Nach je acht erlittenen SP gilt eines der Glieder als abgeschlagen.

Die Erlösung

Sobald die Helden Namgard zu seinem finsternen Herrn geschickt haben, ist von überall her lautes Heulen zu hören. Drüben auf den Schiffen bricht der Kampf unvermittelt ab, und die Helden werden von Dutzenden nebelstreifenartiger Geister umkreist. Aus unzähligen Kehlen ertönt es hohl: *“Haaabt Daaaank!”* Nach und nach lösen sich die Seelen der Seeleute mit entrücktem Blick auf. Als letztes bleibt eine bleiche, durchscheinende Gestalt zurück, die noch einmal vor die Helden tritt: *“Uns könntet ihr erlösen, doch die finstere Fracht wurde an den übergeben, der uns gerufen hat. Fürchtet euch vor jenem, der nun das verfluchte Tränenwasser in Händen hält!”* Dann löst sich auch diese Erscheinung auf. Das Bersten und Quietschen uralter Planken ist zu hören, und mit Macht strömt von allen Seiten Meerwasser ins Innere des Geisterschiffes.

Meisterinformationen: Ihren Helden steht nun noch die gefährvolle Flucht mit dem/den entführten Geweihten aus dem (diesmal endgültig) untergehenden Geisterschiff bevor. Der unheimliche Nebel verzieht sich fast schlagartig und macht einem sternenklaren Himmel Platz. *“Endlich. Die Askaniische Brisel!”* ruft Harika freudig und lässt jeden Fetzen Stoff setzen. Die Helden dürften nachdenklich sein. Denn, bei allen Göttern, was meinte der Geist, als er von dem ‘verfluchten Tränenwasser’ sprach, das die Geister überbracht haben?

Verfolger im Kielwasser

»Horoban nennt man den dritten der Sieben Winde, und sein heimliches Wesen ist zwiespältig: Er bläst dir liebliche Blütendüfte des Südens in die Nase und eine Mütze voll Wind in die Segel, doch die Sicht bleibt dunstig und ungebundene Besucher reiten auf seinem Rücken.«

—Wind- und Flautenzauberei, *Exemplar auf der Prinzessin Lamea, thorsalische Abschrift von 67 v.H.*

Raub (7. Reisetag)

Meisterinformationen: Um herauszufinden, wohin Harikas zweite Reise geht, stehlen die Al’Anfaner die Karten und Unterlagen der Admiralin. Ein leichtes Unterfangen für das Kajütenmädchen Janna und die Hexe Stygira, die durch die Art des Diebstahls auch ablenken möchten: Wer würde schon darauf kommen, dass die Verwüstung der Kajüte die Handschrift alanfanischer Spione ist ...

Das Abendrot im Westen schenkt euch einen letzten warmen Schein. Harika hat gerade die Vorräte inspiziert und kehrt in ihre Kajüte zurück, als ihr einen Schrei von ihr vernehmt: *“Bei Swafnirs Rache! Wer hat es gewagt ...?”* Als ihr unter dem Achterdeck ankommt, seht ihr, dass die Kajüte vollkommen verwüstet ist: Federn fliegen umher, ein Stuhl ist geborsten, Pergamente sind zerstreut, ein Gemälde ist heruntergefallen, der *Sand von den Singenden Inseln* fließt frei umher.

● Bewusstlos mit einer blutigen Stirn liegt das Kajütenmädchen *Janna* am Boden. Es kann nur berichten, gerade aufgeräumt zu haben, als es hinter sich ein Geräusch hörte und dann einen Schlag verspürte. (Die Beule ist jedoch nicht am Hinterkopf, sondern auf der Stirn. Sprechen die Helden sie darauf an, wird sie sich verbessern, dass sie im Begriff war, sich umzudrehen, als der Schlag auf sie niederging.)

● Nach einiger Sucherei stellt Harika fest, dass ihr Logbuch und ihre sämtlichen selbstangefertigten Karten fehlen.

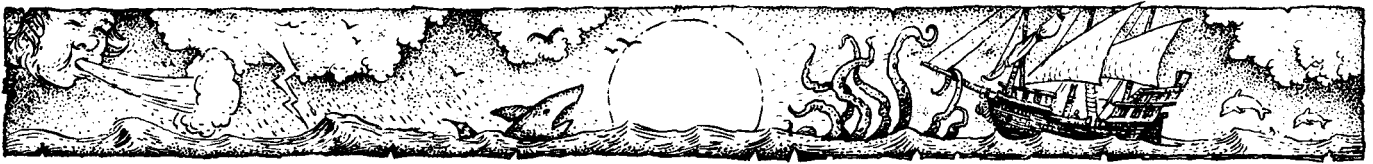
● Auf Hüttendeck und Achterdeck sind stets Matrosen. Keiner hat etwas gehört (Stygira wirkte einen **SILENTIUM**, bevor sie und das Mädchen die Kajüte verwüsteten). Harika war zuletzt vor einer Stunde in ihrem Raum. In dieser Zeit haben nur der Geweihte *Piend* (der hier sein Gemach hat) und *Wilbur von Rabenmund* (der Harika sprechen wollte) den Verbindungsgang (**G**) benutzt. (Stygira hat die Kajüte durch das Fenster verlassen und versteckt sich im Kabelgatt, bis sie im Schutze der Nacht fortfliegen kann.)

● Mit einer *Sinneschärfe*-Probe +10 kann ein Haar gefunden werden: Lang, glatt, violett.

● Bald platzt die Tsgeweihte *Tsabella* herein und fragt blauäugig, wem denn das hübsche Steckenpferd am Bug gehöre und ob es Kinder an Bord gebe. Dort angekommen, ist der gesuchte Gegenstand aber verschwunden. *“Vor einer halben Stunde war er dort. Was? Rauschkraut? Nun ... ein wenig.”*

Meisterinformationen: Harika will sogleich die ganze Mannschaft antreten lassen und im Schiff das Unterste zuoberst kehren. *Wilbur von Rabenmund* wehrt sich energisch gegen eine Durchsuchung seiner Kajüte, pocht auf diplomatische Immunität und macht sich auch sonst höchst verdächtig.

Stygira sollte zu diesem Zeitpunkt noch nicht aufgegriffen werden, kann aber nachts gesehen werden, wenn sie mit der Beute das Schiff fliegend verlässt. Sollte Janna bereits jetzt enttarnt werden, wird sie sich mit vergifteter Klinge (mit *Kelmon*) zur Wehr setzen und notfalls über Bord springen, um von den schwarzen Karavellen aufgefressen zu werden. Sollten die Helden die Möglichkeit haben, aus ihr Informationen über die Spione auf der *Shafir* und die Verfolger-



schiffe zu pressen, besitzt sie einen magischen Ring, bei dessen Aktivierung sie für 20 Stunden ihr Gedächtnis verliert (ERINNERUNG VERLASSE DICH!, einmalig).

In den Armen einer Matrosin (8. Reisetag)

Die Sterne funkeln matt über dir. Diese Matrosin mit dem fliederfarbenen Schimmer im Haar blickt dich schon die ganze Zeit an. Versonnen fährt sie mit den Fingern über die Lippen, küsst eine Amethystbroche und räkelst sich im Laternenschein. Dann schleicht sie um die Ecke ins Dunkel und bedeutet dir zu folgen.

Meisterinformationen: Harikas Dokumente waren für die Al'Anfänger wenig aufschlussreich, da die Admiralin eine unsagbare Klaue führt (von ihr gerne als 'Geheimschrift' bezeichnet). Stygira hat nun die Aufgabe, einen Informationsträger auszuhorchen – und wann ist man gesprächiger als nach dem Liebesakt? Da alle wichtigen Offiziersposten von Frauen besetzt sind, macht sich die Hexe verkleidet als Besatzungsmitglied an einen männlichen Helden ran. Sie entfacht LEVTHANS FEUER, mittels dem sie auch gleich die nächtliche Regeneration des Abenteurers stiehlt. Sie fragt – notfalls mit vorgehaltener Waffe auf das beste Stück des Helden – nach den Zielen der Expedition und Harikas Plan, wird aber höchstwahrscheinlich keine befriedigende Antwort erhalten.

Stygira wird sich keinem Kampf stellen, sondern versuchen, mittels AXCELERATUS, HEXENKNOTEN, SPINNENLAUF und ihrem Fluggerät zu entkommen. Die Helden werden sich spätestens jetzt Gedanken machen, woher die seltsame Fremde kommt.

Elementarismus auf hoher See

Unter den Spielerzauberkundigen können gerade Elementaristen, die sich auf Wind oder Wasser spezialisiert haben, in einem Seefahrtsabenteuer spektakuläre Effekte erzielen: Winde beschwören, Stürme besänftigen, auf Wasser laufen und unter Wasser atmen sind keine Seltenheit. Herbeigerufene Mahlströme und Flutwellen können ganze Schiffe versenken. Lassen Sie die Charaktere ruhig alle Register ziehen, doch sollte Ihnen die Macht Ihrer elementaristischen Helden in manchen Szenen ein Dorn im Auge sein, können Sie einzelnen Zaubern einen Riegel vorschieben: Erschwernisse von +7 auf die Zauberprobe und deftige Aufschläge bei den ASP-Kosten begründen Sie mit: "Die Harmonie ist gestört. Irgend etwas in der Nähe verdirbt das Element." Gemeint ist die Anwesenheit der Paktierer Dilga (Charyptoroth) und Matajew (Agrimoth).

9. Reisetag: Die Brutkolonie der Ungeheuer

Der Ausguck der *Prinzessin Lamea* meldet gegen Mittag keine halbe Meile voraus eine ausgedehnte Ansammlung großer, treibender Wesen. Auch die beiden Begleitschiffe scheinen die Merkwürdigkeit bereits entdeckt zu haben, Flaggensignale von der *König Tolman* fragen an, was die Admiralin zu tun gedenkt.

Meisterinformationen: Es handelt sich bei diesen Wesen um eine Ansammlung von über 100 Krakenmolchen, die sich hier zur Paarung getroffen haben. Zwischen den aggressiven Wesen treiben unzählige Laichflöße, bestehend aus Hunderten gelblich schimmernden Krakenmolcheiern. Gut alle zwanzig Jahre kommt es an der Westküste

zu einer wahren Krakenmolchplage, die Fischerboote, Piergänger und selbst Reisende auf Küstenstraßen betrifft, ohne dass man den Ursprung kannte: Hier werden die Helden seiner ansichtig.

Harika ist sich der Gefahr dieser Ungeheuer für Aventurien durchaus bewusst, andererseits möchte sie die Flottille keinem unnötigen Risiko aussetzen. Gefühlsmäßig wendet sie sich daher an die Helden: "Was würdet ihr mir raten? Fahren wir näher heran und versetzen den Biestern ein paar Schläge, die sie nie vergessen werden, oder halten wir am Kurs fest?"

Meisterinformationen: Wenn sich die Gruppe zur Weiterfahrt entschließt, wird es demnächst an der Westküste Aventuriens zu einigen sehr gefährlichen Zwischenfällen mit hungrigen jungen Krakenmolchen kommen. Fährt die Flottille hingegen durch Kolonie und Gelege und sticht mit langen Speißen die apfelgroßen Eier auf, werden die Schiffe jeweils von mindestens 1W3 Krakenmolchen angegriffen. Spätestens zu diesem Zeitpunkt wird Harika befehlen, abzudrehen und den ursprünglichen Kurs zu setzen.

Krakenmolch

MU 15 LE 120 (10 LP je Tentakel/ 40 LP am Rumpf)

AT 8 (je nach Situation 1–8 AT/KR*) **PA 0 RS 1**

TP 1W+6 (Biss) **GS 15** (im Wasser) **MR 10**

*) Zum Tentakelangriff beachten Sie bitte die Regeln in **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos**, S. 67.

10. Reisetag: Spielball der Urgewalten

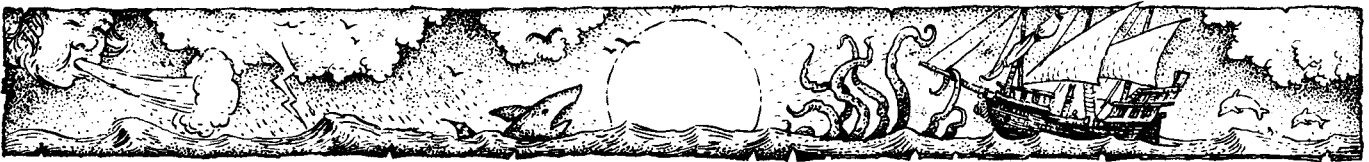
»Der Zorn der Mutter ist der vierte der Sieben Winde, im Süden nennen sie ihn den Rondrikan. Er schwärzt den Himmel völlig mit wie zu Fäusten geballten Wolken und führt Gewitter voll bössartiger Blitze heran, dazu Böen, die das Segel vom Mast fetzen und die Wellen zu wahren Bergen türmen.«
—Wind- und Flautenzauberei, *Exemplar auf der Prinzessin Lamea, thorwalsche Abschrift von 67 v.H.*

Ereignis 1: Der Rondrikan

Meisterinformationen: Bereits am Morgen können Helden mit meisterlichen Werten in *Wettervorhersage* trotz völlig klarem Himmels Anzeichen für einen Sturm erkennen. Admiralin Harika, die fast den ganzen Vormittag über in ihrer Kajüte mit Kursberechnungen beschäftigt ist, wird diese Einschätzung nach kurzer Überprüfung der Lage bestätigen und entsprechende Maßnahmen einleiten lassen.

Am späten Vormittag türmen sich von Westen kommend zunehmend dunkle Wolkenmassen am Himmel über den drei Schiffen auf, und ein kräftiger Wind aus Nordwest beginnt das Meer in Unruhe zu versetzen. Harika lässt die Mannschaft auf Hüfthöhe Strecktaue über das ganze Deck spannen, an denen man sich später im Sturm entlanghangeln kann, und gibt den Befehl, alles, was nicht niet- und nagelfest ist, wegzusperren.

Wellen zeigen bald Schaumkronen, Gischt spritzt bis über die Bordwand. Kurz nach Mittag bricht ein ungeheuerlicher Sturm los, der das Meer zu Wellenbergen auftürmt und die Schiffe, die dazwischen wie hilflose Nusschalen wirken, mit Wind, Regen und Hagelschlag eindeckt. Finsternis hat alles eingehüllt. Ein Seemann hält einen Bergkristall mit



Rondras Symbol umklammert, in der Hoffnung, den Sturmwind abzuwenden. Von irgendwoher ertönen die im Sturm fast untergehenden Kommandos Harikas. Von den anderen beiden Schiffen ist nur noch die *Prinz Shafir* zu erkennen, deren Focksegel zerfetzt an den Rahen hängt. Dann verschwindet die Schivonelle Kapitän Bramstetters auch schon wieder zwischen den Wellenbergen.

Meisterinformationen: Immer wenn ein Held während des Sturms das Deck betritt, muss er eine *GE-Probe +3* ablegen. Bei Misslingen wird er von Wind, Wellenbrechern oder wild um sich schlagenden Segeln gegen Aufbauten geschleudert, was ihm soviel TP zufügt, wie er Punkte über seinen GE-Wert gewürfelt hat. Bei einer 20 wird der Held unwiederbringlich über Bord gespült, wovor ihn nur prophylaktisches Anleinen an die Strecktaue bewahren kann.

Szenen auf und unter Deck

(Die folgenden Szenen eignen sich ideal, um Fähigkeiten und Talente Ihrer Helden unter Beweis zu stellen. Zum Beispiel: *Mut, Gewandtheit, Körperkraft, Körperbeherrschung, Fesseln/Entfesseln, Mechanik, Holz- und Lederbearbeitung.*)

- Das Schiff neigt sich schwer auf die Seite, und du erkennst Janna, das Kajütenmädchen, die von einem gewaltigen Brecher erfasst und zur Reling gerissen wird. Wimmernd klammert sie sich dort fest ...
- Über dir am Hauptmast zerren angeleinte Seeleute eine Bahn des Segels auf die Rah. Plötzlich wird einer der Matrosen von einer Sturmböe gepackt und stürzt schreiend nach unten. Hilflos schwingt er an dem Seil, von Sturm und Wind gepeitscht, immer wieder über das Deck und prallt gegen Mast und Aufbauten ...
- Plötzlich bricht die Bramrah des Fockmastes und stürzt samt Segel donnernd aufs Vorderkastell. Maatin *Dilga* drückt dir eine Axt in die Hand und bedeutet dir, das sperrige Trümmerteil zusammen mit einigen Matrosen über Bord zu wuchten, bevor es weiteren Schaden anrichten kann.
- Eine ebenso große, schwere Munitionskiste hat sich aus der Vertäuung gerissen und poltert quer durch den Frachtraum. Nicht nur, dass sie bereits zwei Seeleute zu Boden gerissen hat, schlimmer ist das kleine Loch (!) in der Außenwand des Schiffes, durch das sich ein beständiger Strom Wasser ins Innere des Schiffes ergießt.

Ereignis 2: St.-Elida-Feuer

Mitten im Sturm ertönen unvermittelt besorgte Rufe der Seeleute. Große Teile der Takelage und der Masten der *Prinzessin Lamea* werden plötzlich von einem blauknisternden Licht umhüllt, das sich an der Spitze der Masten in einer fackelartigen Lichterscheinung entlädt.

Harika versucht, gegen den Sturm anzuschreien, indem sie ausruft, dass es sich hierbei um das Gunstzeichen der Efferdheiligen Elida handelt. Plötzlich ist von überall her ein hohler, geisterhafter Schrei zu hören, der der Besatzung den Angstschweiß auf die Stirn treibt: "*Iiauuu!*"

Meisterinformationen: Der ganze Spuk dauert insgesamt nur einige Augenblicke. Tatsächlich wurde der Klabauter *Nekkomak* durch das St.-Elida-Feuer aus seinem nun 300 Jahre währenden Schlaf gerissen. Ein Ereignis, das die Spieler später noch beschäftigen wird.

Bis zum Morgen des nächsten Reisetages beruhigt sich der Sturm wieder. Salz verklebt Augen und Mund, Verletzte reißen sich Holzsplitter aus Wunden oder hängen schlaff in Seilen, in denen sie sich aufgescheuert

haben. 2W6-2 Seeleute haben den Rondrikan nicht überlebt. Bis Mittag haben die drei Schiffe, die allesamt Sturmbeschädigungen aufweisen, wieder aufgeschlossen und sind erneut auf Kurs. Das Sägen und Hämmern der Zimmerleute ist aber noch für einige Tage zu hören.

11. – 13. Reisetag: Faulende Vorräte

Gerade steht ihr mit einem der Offiziere auf dem Vorderkastell und beobachtet den Horizont durch ein Meulenar-Glas, als plötzlich der Schiffskoch der *Prinzessin Lamea* wütend mit einer schweren Teigrolle in der Hand vor euch steht: "*Melde gehorsamt, dass es Schwierigkeiten gibt. Irgend jemand war an den Vorräten.*"

Irgend jemand hat eine Kiste mit Schiffszwieback mittels Meerwasser in einen Haufen ungenießbaren Schlamm verwandelt. In unmittelbarer Nähe fand der Smutje eine kleine, aus Muscheln zusammengesetzte Meerjungfrau, die auf den ersten Blick wie ein Schmuckstück wirkt, das der Täter verloren hat.

Schnell stellt sich in den kommenden Tagen heraus, dass hinter dieser Sabotage System steckt: Einmal ist ein Wasserfass versalzen, dann ist eine Kiste mit Teeblättern unbrauchbar gemacht, dann ein Sack mit Mehl. Und immer lässt sich am Fundort eine kleine Meerjungfrau aus Muscheln finden, die der ersten nahezu gleicht.

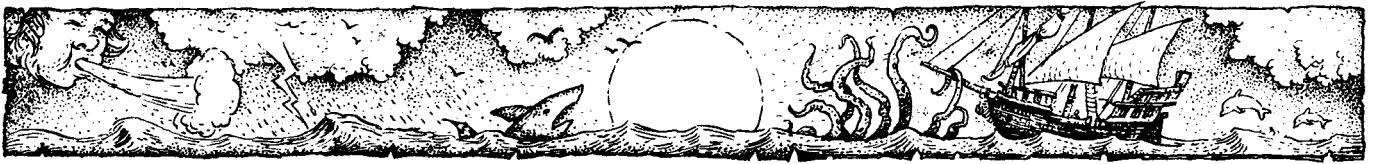
Meisterinformationen: Immerhin, als die Helden den Sack mit dem Mehl untersuchen, finden sie weitere Spuren des Täters: Kleine, etwa mittelfingergroße Stiefelabdrücke, die unmöglich menschlicher Natur sein können!

Vielleicht mag Ihren Helden auffallen, dass die gefundenen 'Meerjungfrauen' den Motiven der Seekiste aus Havena gleichen, die sie selbst an Bord gebracht haben. Vielleicht folgen sie aber auch anderen Spuren des mysteriösen Übeltäters. Veranstalten Sie ein amüsantes Detektiv-Intermezzo, an deren Ende die Helden den Klabauter *Nekkomak* aus seiner Kiste locken, um dann mit ihm in Verhandlung zu treten. Wenn sie mit Nekkomak eine einvernehmliche Lösung finden, dann hören nicht nur die kleinen Sabotageakte auf. Die Helden haben in diesem Fall auch einen heimlichen Helfer an Bord, der ihnen noch in der einen oder anderen Situation zur Seite stehen mag.

12. Reisetag: Ziliten

Im Krähenest ist es arg zugig. Der Ausguck neben dir reicht dir mit versteinert Miene das Meleunar-Glas: "*Das musst du selbst sehen!*" Du erkennst durch das Rund eine Art Floß, und darauf drei aufrecht gehende Molche von vielleicht Menschengröße, die Helmmuscheln auf dem Kopf tragen und auf Spießen Zackenmakrelen aufgereiht haben. Die Flöße fahren ebenfalls – langsamer – Richtung Westen. Verständigung mit den Fischmenschen, die freundlich herübergrüßen, ist nur möglich, wenn ein Held Verständigungsmagie anwendet. Ansonsten werden dies die Ziliten tun, die natürlich ebenfalls DAS SINNEN FREMDER WESEN auf großen Schiffen interessiert.

Meisterinformationen: Die Ziliten behaupten, dass nach '21 langdauernden Ehhn' ein neues Weltalter angebrochen sei und der 'Regenbogenvogel vom ältesten Gipfelberg' die Aussaat ihrer Rasse verkündet habe, die in allen Winden wachsen sollen, wo ihnen Länder bereitet seien. Darum sind sie von ihren heimatlichen Sümpfen nach Westen aufgebrochen, wo Vr'ssen, das große Sumpfpfland, liegen soll. (Offen-



sichtlich eine Interpretation der Offenbarung vom Karmakorthäon, siehe der Heyne-Roman **Der Lichtvogel**). Sie sind nicht bereit, sich von ihrem Weg abbringen zu lassen oder mit den Schuppenlosen zusammenzuarbeiten – jede Rasse hat ihr eigenes Schicksal zu erfüllen.

15. Reisetag: Kaperfahrt

Meisterinformationen: Um die Expedition aus dem Gleichgewicht zu bringen und letztlich an das für eine Güldenlandentdeckung wichtigste Artefakt zu kommen – das Panlinguanum (zu schwer für einen Transport mit Hexengerät) –, versuchen die alanfischen Spione, die *Prinz Shafir* den schwarzen Karavellen auszuliefern. Am *Tag des Phex* nutzen die Südländer das Motto “Wer jetzt handelt, handelt richtig”.

Eulengewölle

Die Sonne ist hinter dem Heck schon hoch genug gestiegen, um dir die Haut zu wärmen. Dein Blick fällt auf etwas an Deck: ein Haufen frisches Gewölle. Du blickst nach oben und siehst in den Wanten eine Eule einbeinig hängen – kopfüber –, die ein Pergament in ihren Klauen trägt.

Meisterinformationen: Ubuzuzu sollte letzte Nacht das Signal zum Kapern der *Shafir* von Janna zu den Agenten des dritten Schiffes fliegen, war aber so müde, dass er sich hier kurz ausruhte und eingenickt ist. Wird er geweckt, flattert er erschreckt davon und lässt die Nachricht fallen. Auf dem Pergamentfetzen steht: »*Borons Arme sind weit. Der Drache kann fliegen.*« Wem eine *Lesen-/Schreiben*-Probe +10 gelingt, kann erkennen, dass es sich um dieselbe Schrift handelt wie bei der in Krokenbruch entdeckten Nachricht (S. 24).

“Wo ist die *Prinz Shafir*?”

Meisterinformationen: Abends setzt das knappe Dutzend alanfischer Schergen auf dem Schiff von Siberius Bramstetter seinen Plan in die Tat um: Alles Essen wird mit *Schlafgift* versetzt, das die Besatzung bald in Borons Arme treibt, Übriggebliebene werden überwältigt. Die Spione haben das Schiff in ihrer Gewalt und lassen es zurückfallen.

Dunst hat sich über die See gelegt. Auf der *Lamea* wird bald gemeldet, dass die Positionslaternen der *Prinz Shafir* nicht mehr zu sehen sind. Harika will nicht den Kurs ändern, wo der Wind gerade halbwegs günstig steht, und kommandiert die Helden mit vier kräftigen Ruderern zur Klärung der Lage ab. Das Beiboot wird zu Wasser gelassen, mit kräftigen Schlägen pflügt die Barke über die See. Nach gut einer Meile kommt die *Prinz Shafir* langsam in Sicht, ihre Positionslichter sind gelöscht und in keiner Kabine brennt eine Lampe.

Meisterinformationen: An Bord bietet sich überall das Bild schlaff hingestreckter Leiber: Matrosen, die sich auf einer Treppe lang machen, Hylailer, die mit ihrem Spieß zusammengesunken sind. Alle sind nur sehr schwer wachzurütteln und auch dann kaum zu gebrauchen. Die Al’Anfaner sind gerade dabei, die Kabinen der Zauberer aufzubrechen, um den Kristallschädel zu finden, oder bemühen sich, das Schiff zu wenden und den schwarzen Karavellen entgegenzusteuern.

Die neun Matrosen (Werte wie Seeleute auf der *Lamea*, S. 80) haben nicht damit gerechnet, in eine Kampfsituation zu geraten, und müssen nach jedem Treffer eine *MU-Probe* ablegen, um nicht zu fliehen oder aufzugeben.

Die beiden Seefahrer *Leguzio* und *Istirde* (Werte wie Al’Anfaner auf S. 24), unterstützt durch *Stygira*, sind dagegen bis zum Äußersten entschlossen. Sie attackieren aus dem Hinterhalt mit Wurfbolchen und liefern sich in den Wanten mit der Gruppe Gefechte in schwindelnder Höhe. Sobald die Helden die Oberhand über das Schiff gewinnen, versuchen sie, mit einem Beiboot zu entkommen, und drohen notfalls, den Kristallschädel im Meer zu versenken (sollte es tatsächlich dazu kommen, hat es sich um eine vorsorglich angefertigte Attrappe der Al’Anfaner gehandelt).

Gelingt es den Meuchlern der Hand Borons, den Kristallschädel zu entwenden, werden die Helden ihn erst im Kapitel **Gestrandet** wiedersehen. Andernfalls nimmt *Orchit von Hirschnurten* das Unikat in Verwahrung, da es auf der *Lamea* offenbar sicherer ist. Die Besatzung der *Prinz Shafir* ist nach einigen Stunden wieder geweckt und kann zu den anderen beiden Schiffen aufschließen.

16. Reisetag: Lasst die Rotzen sprechen!

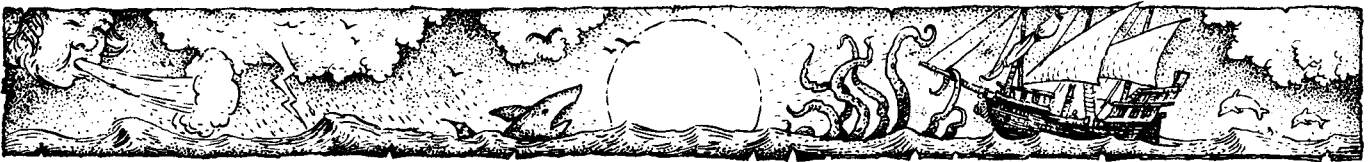
Die Faust des Konteradmirals schlägt dumpf auf den Kartentisch in Harikas Kajüte auf, eine Ader schwillt über seine ganze Stirn an: “*Wir werden den Al’Anfanern unsere 400er-Kugeln zu fressen geben!*” Harika und Siberius stimmen zu. “*Das wohl. Es wird Zeit, dass wir diese Schmeißfliegen in unserem Nacken loswerden. Lasst Gefechtsbereitschaft herstellen. Mögen Efferd und Rondra mit uns sein.*”

Übriggebliebene alanfische Spione werden vorerst in Ketten gelegt. Waffen werden an die Mannschaft ausgegeben, die Geschütze klar gemacht. Nachdem ein zur Möwe verwandelter Magus die Position der *Monzanith* und *Bal Honak* bestimmen konnte, führen die drei Schiffe das sogenannte Fontänenmanöver aus: Die *Prinz Shafir* bleibt auf Kurs, nimmt jedoch Segel weg, die *König Tolman* und die *Prinzessin Lamea* machen über Backbord bzw. Steuerbord eine weite Wende und nehmen somit die zwei Verfolgerschiffe in die Zange.

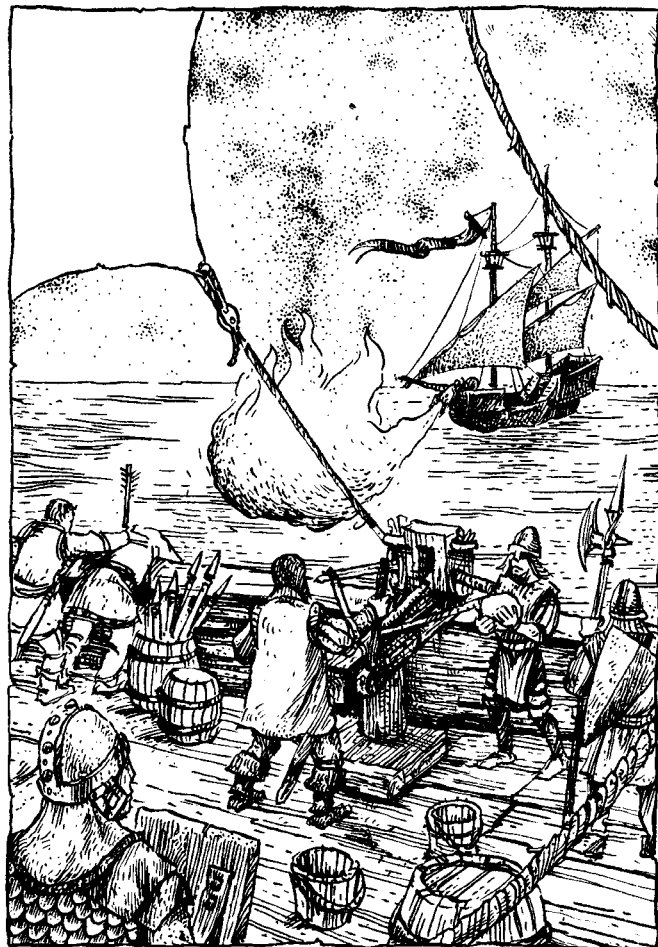
Meisterinformationen: Einwände der Helden, mit Ressourcen wie Munition sparsam umzugehen, werden zur Kenntnis genommen (und können mit 10 AP honoriert werden). Lassen Sie es die Spieler genießen, auch mal im großen Stil austeilen zu dürfen. Wenn Sie das Seegefecht mit Spielfläche und -steinen darstellen möchten – nur zu. Im Band **Unter Piraten** finden Sie ab S. 26 Regeln für die Abwicklung von Schiffskämpfen.

Die Sonne blendet euch im Südosten, als es endlich heißt: “*Schwarze Segel voraus!*” Unter Deck ist das schwere Rollen von Eisen- und Steinkugeln zu hören, am Hauptdeck gehen die Hylailer Seesöldner kampflustig die Waffen schwingend in Stellung, gierig auf die erwartete Prise. Die zwei Karavellen drehen bei, doch präzise wie ein Vinsalter Uhrwerk taucht dahinter am Horizont die majestätische *König Tolman* auf, um den Meridianern den Weg abzuschneiden. Die Karavellen gehen unter volle Segel. Eine der beiden, die einen seltsamen Bugaufbau trägt, hält direkt auf euch zu, die zweite geht querab zu euch.

Capitana Valeria Bonareth überschätzt ihre eigenen Kräfte und hofft, dass das Glück mit dem Mutigeren sei. Sie will die *Bal Honak* auf



Reichweite für die Drachenzunge und eine Entermannschaft bringen. Während bereits die Munition der leichten Rotzen von Schiff zu Schiff fliegt und Planken zerspringen, sehen die Helden mit Entsetzen, wie die feuerspeiende Apparatur auf der Vordertrutz für den ersten Schuss fertig gemacht wird. Ein Haufen Matrosen ist den Geschützen der *Lamea* bereits zum Opfer gefallen. Auf 50 Schritt Entfernung stößt die Drachenzunge schließlich hervor: Eine Flammenlohe steigt auf und ergießt sich auf das Hauptdeck der *Lamea*, wo es Fleisch und Stahl versengt, Tau und Takelage Feuer fangen. Die Bordmagier der Al'Anfaner schützen die eigene Besatzung unterdessen mit FORTIFEX-Wänden und lassen gleißende IGNISPHAERO-Kugeln gegen die Geschütze der Schivonelle rauschen.



Meisterinformationen: Der spärliche Beschuss von der *Bal Honak* bringt einen Helden bei 1–5 auf W20 in Gefahr. Wem keine *Ausweichen-Probe*, erleichtert um den TaW: *Gefahreninstinkt* gelingt, gerät in die Schussbahn einer Steinkugel: 4W6+6 TP (direkter Treffer) oder W6 TP durch umherfliegende Splitter. Mit einer *Körperbeherrschung*-Probe taucht man unter den Flammenstrahl ab und erhält W20 SP, vermindert um die übrigbehaltenen Punkte der Talentprobe. Gegen Hylailier Feuer hilft nur Sand (vorsorglich in Säcken auf dem Hüttendeck gelagert), kein Wasser. Ein von einem Helden bekämpfter Brandherd hat zunächst eine Brandgröße (BG) von 2W20 Punkten und vergrößert sich jede KR um W6 Punkte (wird eine 6 gewürfelt, vergrößert er sich in der nächsten Runde um 2W6 Punkte). Eine Handvoll Sand verringert die BG um W3 Punkte, ein Eimer Sand

um W6. Bei gelungener *GE-Probe* verdoppelt sich der Erfolg. Ab einer BG von 20 erhält man bei dieser Brandbekämpfung jede Runde 1 SP durch die Hitze, ab BG 40 2 SP usw.

Über kurz oder lang sollten sich Helden auf das Vorderdeck der *Bal Honak* stürzen, um die Drachenzunge mit gezielten Schlägen zu vernichten. Die Capitanya ist bereits auf Enterreichweite und lässt ihre Seesöldner und drei Elitekämpfer von der Basaltfaust (Werte auf S. 75) auf die Horasier los.

Schließlich ist alles vorbei: Die *Bal Honak* ist in Stücke geschossen und versinkt brennend, die letzten Seesöldner fallen den Spießern der Hylailier zum Opfer, alanfanische Matrosen treiben im Wasser wie die Leiche ihrer Capitanya. Auf der *Lamea* lodern immer noch Feuer, Segel sind verbrannt, das Schiff ist nicht manövrierfähig, Versengte und Verwundete winden sich in Schmerzen, Harika ruft alle zusammen, „*die noch einen Leinenverband halten können*“. Hunderte Schritt entfernt ist zu sehen, dass die *Monzanith* bereits nach kurzer Zeit den Kampf mit der *König Tolman* aufgegeben hat, dank der Steineichenkonstruktion die Feuer jedoch unter Kontrolle hat und der langsameren Schivone entkommen kann. Die *Prinz Shafir* taucht eben erst westlich auf.

Aus den Trümmern der *Bal Honak* wird mit vereinten Kräften geborgen, was noch nützlich ist: Proviantkisten, Trinkwasserfässer, Bauholz. Zwei Dutzend überlebende Al'Anfaner werden gefesselt. Die selbstmörderische Attacke hat die *Lamea* die Leben von 2W6 Matrosen und ebenso vielen Hylailern und Geschützbedienern gekostet.

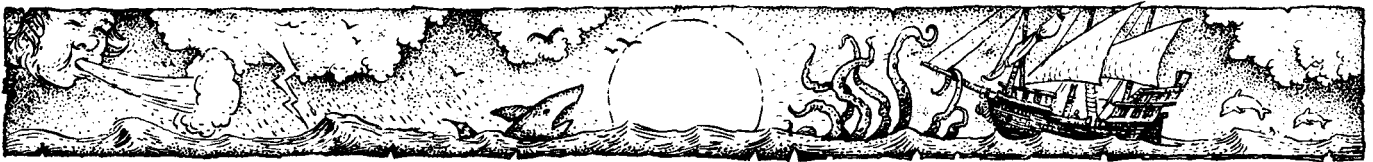
Das Urteil

Harika steht in voller Admiralsmontur an der Reling des Achterkastells und blickt voller Abscheu auf das Hauptdeck, wo die Spione, die die *Shafir* infiltriert hatten, in Ketten aufgereiht stehen. Dahinter hocken die Kriegsgefangenen der schwarzen Karavelle. Ein Kordon von Seesoldaten umgibt die Delinquenten. Ein Schiffsjunge bläst ins Horn, dann spricht Harika: „*Im Namen der mir durch die Götter und Ihre Horaskaiserliche Majestät verliehenen Befehlsgewalt verhängte ich folgendes Urteil gegen diejenigen Spitzel und Vaterlandsverräter, die uns das Leben vieler tapferer Frauen und Männer kosteten: Sie sollen an der Rah baumeln, ehe die Sonne untergeht. Die Besatzung der Bal Honak darf unser Schiff mit dem geborgenen Beiboot, einem Fass Trinkwasser und einer Kiste Trockenzwieback verlassen. Möge Efferd über sie entscheiden!*“

Meisterinformationen: Was mit Kajütenmädchen Janna geschieht (falls bis dahin entdeckt), sollten Sie davon abhängig machen, wie sich ihr Verhältnis zu Harika und den Helden entwickelt hat – bis hin zur rührseligen Szene, wenn ein Held für das fehlgeleitete Kind bürgen will, dass es niemals wieder die Hand gegen das Horasier erhebt.

Die *Monzanith* verfolgt die drei Segler weiterhin in gebührendem Abstand. Die von der *Lamea* ausgesetzten Landsleute werden zwar durchaus gesichtet, jedoch nicht an Bord genommen, da die Vorräte begrenzt sind ...

Ein Urteil anderer Art trifft einen Helden, der Stygira besonders zu schaffen gemacht hat, in den nächsten Tagen: Ubuzuzu überträgt ihm einen Fluch, der ihn besonders trifft: Blindheit für einen Bogenschützen, gelähmte Zunge für einen Gildenmagier etc. Opfer des Fluchs BEUTE! werden sich die nächste Zeit Ratten, aggressiven Springkrabben, fliegenden Fischen und sogar einem Rochenwurm (**Bestiarium**, S. 182) ausgesetzt sehen. Die Verwünschung ist permanent und mit einem eindeutigen Auftrag versehen: „*Spüre die Rache Satuaras, bis wir erfahren haben, wohin Harikas Reise geht.*“



19. Reisetag: Efferds Kerker

Nachts: Der Ritualmord

»Irgend etwas reißt dich aus dem Schlaf. Es ist mitten in der Nacht. Soeben glast der Steuermann zur dritten Stunde der Backbordwache (3 Uhr morgens). Wovon bist du wach geworden? Plötzlich ist es wieder da: ein leises, klägliches Wimmern. Unruhig wälzen sich die anderen in ihren Kojen hin und her, dann weißt du Bescheid. Das Wimmern stammt von Nekkoma!«

Der sitzt bei seiner Kiste weinend in einer Ecke und schaut die Helden verstört an. *„Es ist etwas Schreckliches passiert. Ich weiß nicht was, aber irgend etwas Furchtbares. Ich spüre es überall. Hört ihr nicht die Schreie? Es kommt, es kommt ...!“*

Meisterinformationen: Tatsächlich kann der kleine Kerl mit seinen überderischen Gaben noch immer die stummen Schreckensschreie zweier inzwischen verdammter Seelen vernehmen, die soeben zu Charyptoroth gefahren sind! Verantwortlich hierfür ist die verräterische Maatin *Dilga*, die den Smutje und einen Gehilfen in der Kombüse zu Ehren der erzdämonischen Ersäuerin geopfert hat, um diese um Beistand zu bitten. Beistand, der am Nachmittag aus gottlosen Tiefen eintreffen wird ...

Draußen geht schon seit längerem ein schwerer Platzregen nieder. Die Helden kommen dem Rätsel auf die Spur, wenn sie das Schiff nun Spann für Spann absuchen. In der Kombüse finden sie ein schreckliches Blutbad vor: An einem der beiden großen Dreifüße über den Feuerstellen hängt mit auf den Rücken gefesselten Händen und Füßen der entstellte und geknebelte Schiffskoch *Selchion*. Neben ihm, auf dem Arbeitstisch, liegt sein Gehilfe, der Leichtmatrose *Esindio*, dessen Armgelenke mit zwei scharfen Fleischermessern an die Tischplatte genagelt wurden. Doch das ist es nicht, was die Helden würgen macht. Nicht nur, dass alle vier Wände mit unheimlichen Zeichen aus dem Blut der Toten vollgeschmiert wurden, den beiden Seeleuten wurden die Augen überdies mit zwei spitzen Trichtermuscheln ausgestochen, während ihre Leiber noch immer unter dem Ansturm Dutzender pechschwarzer Bohrwürmer zucken.

- Die Helden können (nötigenfalls mit Hilfe der Schiffsmagierin) herausfinden, dass die Bohrwürmer von einer Art sind, wie man sie bislang nur in der Blutigen See vor Maraskan findet. (Die 'im Trockenen' relativ hilflosen Würmer lassen sich mit ein paar gezielten Schwerthieben erledigen.)
- Die Schmierereien an den Wänden sind Zhayad-Zeichen, die aus der ineinander übergehenden Buchstabenfolge C-P-T bestehen: die *Selem-Glyphe*, das Siegel der Erzdämonin Charyptoroth.
- Wenn den Helden eine *Sinnenschärfe-Probe* +7 gelingt, entdecken diese neben der schlaff herabhängenden Rechten des Smutjes einen Buchstaben an der Wand, den dieser offensichtlich mit letzter Kraft aus seinem eigenen Blut dort hingeschmiert hat: »D«.
- Aufgrund des Regens hat niemand etwas gehört oder gesehen. Wenn die Helden aber gezielt Dilga aufsuchen, um diese zu befragen, können sie bei einer Untersuchung unter ihrer Ölleidung verräterische Blutspuren entdecken, die sie entlarven werden. In diesem Fall wird es bereits jetzt zum Kampf mit ihr kommen (Werte siehe S. 78). Im anderen Fall wird es später noch eine Gelegenheit geben, mit ihr abzurechnen. Dilga wird nur unter dem Einfluss eines IMPERAVI verraten, zu welchem Zweck sie die beiden Seeleute der Erzdämonin geopfert hat.

Nachmittags: Unheil aus der Tiefe

Plötzlich ertönen aufgeregte Rufe vom Ausguck: *„Alarm! Irgend etwas kommt von Steuerbord aus dem Wasser!“*

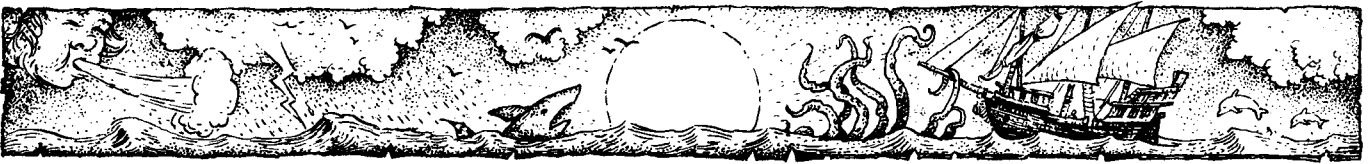
Als ihr an die Reling hechtet, erkennt ihr keine halbe Meile entfernt von euch etwas Bizarres auf dem Wellenmeer treiben. Das 'Ding' ähnelt einem riesigen Baum, der fast so groß ist wie die Schivonelle. Überall an dem mächtigen Treibgut recken sich merkwürdige Äste und Zweige hervor, die wie festgefrorene Tentakel aus dem Wasser ragen. Von dem weiß-grauen Objekt ist keine Bewegung auszumachen. Es treibt nur still und unheimlich im Wasser.

Nachdem ein paar Minuten vergangen sind, in denen nichts passiert, außer dass die Schiffe erregt Flaggensignale untereinander austauschen, wendet sich Harika an die Besatzung: *„Ich suche einen Trupp Freiwillige, die sich das Ding mal ansehen!“*

Meisterinformationen: Wir brauchen wahrscheinlich nicht zu rätseln, wer diese Freiwilligen wohl sein werden. Falls Dilga aber noch leben sollte, wird sich diese unbedingt den Helden anschließen wollen.

Wenn sich die Gruppe dem unbekanntem Ding mit dem Beiboot nähern, können sie feststellen, dass es sich dabei um einen gigantischen Korallenstock handelt, dessen größter Teil sogar noch unter Wasser liegt. Die Helden beschleicht zwar ein leicht mulmiges Gefühl, aber es könnte sie auch interessieren, was auf dem Korallenstock hin und wieder silbern im Sonnenlicht aufblinkt.





Auge in Auge

Wenn die Helden das merkwürdige Objekt betreten, können sie durch dünnere Stellen der 'Verkrustung' hindurch erkennen, was sich unter dem rauhen Panzer aus Korallen und organischem Kristall tatsächlich befindet: Ein völlig regungsloses, zusammengerolltes, schlangenartiges Meeresungeheuer von gigantischer Größe, das ähnlich einem Riesenlindwurm über mehrere Köpfe verfügt – nur, dass es hier sieben an der Zahl sind und diese allesamt über fast menschengroße Reißzähne verfügen!

Meisterinformationen: Bei dem treibenden 'Korallenstock' handelt es sich in Wahrheit um einen von zauberkundigen Risso geschaffenen Kerker, die darin vor Urzeiten ein charyptides Meeresungeheuer eingeschlossen haben. Der Kerker brach auf dem Grund des Meeres erst durch die von Dilga freigesetzten Kräfte ab und trieb dann an die Meeresoberfläche.

Die Anrufung reichte allerdings nicht dazu aus, das Ungeheuer gänzlich zu befreien. Hierzu muss man mindestens eines der etwa zwei Dutzend fremdartigen Siegel aus glitzernden Aquamarinen erbrechen, die auf dem 'Korallenstock' angebracht sind und das Zeichen eines stilisierten Dreizacks tragen.

Stellen Sie sicher, dass die Helden wissen, was sich in dem 'Korallenstock' befindet, bevor sie auf die überaus kostbaren Aquamarine aufmerksam werden. Wenn Dilga nicht mehr leben sollte, haben es allein ihre Spieler in der Hand, ob sie aus reiner Goldgier (die Aquamarine sind pro Stück geschätzt 15 Dukaten wert) oder großer Unvorsicht dem Ungeheuer später noch einmal gegenüber treten müssen.

Denn wenn eines der Aquamarinsiegel herausgebrochen wird (Probe auf $KK+3$), wird das Ungeheuer innerhalb von $2W6$ Tagen den Panzer abschütteln können und der Flotte später am Efferdswall (siehe S. 57ff.) noch einmal gegenüber treten.

20. Reisetag: Fieberwahn

Am Nachmittag schließt die *König Tolman* auf und geht längsseits. "Peraine zu Hilfe!" ruft der erste Offizier durch einen Sprechtrichter herüber. "Wir haben exorbitanten Krankenstand. Erbitten die Anwesenheit von Medici." Harika holt daraufhin Doctor *Ljysvalis*, die Geweihte *Tsabella*, Schiffsmagierin *Raskaja* und die Helden herbei, die auf das Großkampfschiff übersetzen und bei der Behandlung helfen sollen.

Meisterinformationen: Der Druide *Matajew* hat vor vier Tagen dem Nandusgeweihten *Orphiles* und einer Leichtmatrosin mittels FLUCH DER PESTILENZ Sumpffieber (Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos, S. 83, oder *Enzyklopaedia Aventurica*, S. 93, angehext, das sich in der Enge des Schiffes nun bereits auf zwölf weitere Personen übertragen hat. Die Medici arbeiten mit heißem Wasser und Aderlässen, haben jedoch nicht genug Personal und Kräuter, um alle Siechenden zu behandeln. Die Stunde für heilkundige Helden ist gekommen.

21. Reisetag: Die Nazir-Akten

Doctor *Ljysvalis* schließt dem alten Nandusgeweihten *Orphiles* die Augen. Das Sumpffieber hat ihn dahingerafft. Es riecht dumpf nach Schweiß und Tod, Fliegen summen umher. Wächstafelchen, Roben, Gravurmesser, ein

Brevier der zwölfgöttlichen Unterweisung. Der Besitz des Geweihten ist wenig sonderbar bis auf eine große Schatulle aus hellem Holz, auf der ein Emblem (Zitadellenthron vor Sternen, eingerahmt von Pyramiden) eingebrannt ist.

Meisterinformationen: Das Zeichen können die Helden von ihrer Begegnung mit *Nazir ter Vaan* kennen. Hier finden sich seine Akten, die er nach *Balan Cantara* geschafft haben will. Da der Nandusgeweihte immer auffälligen Wirbel um diese Schatulle machte, sind etliche andere Personen an Bord davon überzeugt, dass sich dort etwas sehr Wertvolles oder Suspektes befinden muss: Der *Praiosgeweihte Sonnenglut* riecht diffuse Dubiosität, die Historikerin *Rodothe* hofft auf Aufzeichnungen über güldenländische Geschichte, die Elfe *Ulabeth* glaubt, etwas für ihren Auftragsstaat sammeln zu müssen, und der Magier *Fadrilion Fünfstern*, bereits im Frühstadium des *Brabaker Schweißes*, meint sogar, das *Naranda Ulthagi* vor sich zu haben ...

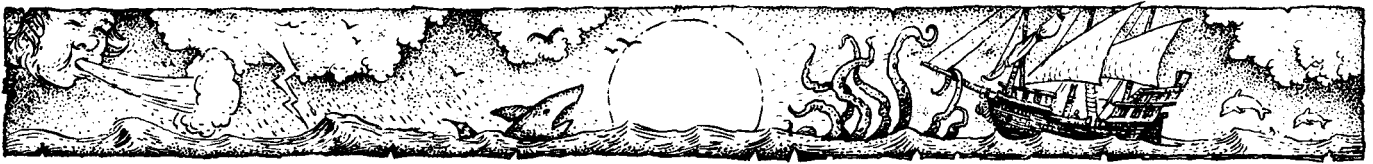
Es entspinnt sich ein turbulentes Gerangel um die Hinterlassenschaft des Toten mit Beanspruchungen, Bezeichnungen, Suche nach dem versteckten Schlüssel, Diebstahl, Verfolgungsjagden und Vernichtungspläne – ständig wechselt die Schatulle den Besitzer. Gestalten Sie dieses 'Agentenintermezzo' nach all den erbarmungslosen Gefechten mit Al'Anfanern und Paktierern humoristisch. Letztlich sollten die Helden allen streitenden Parteien die *Nazir-Akten* entziehen.

Ohne den passenden Schlüssel lässt sich das exzellente Schloss *Silaser Fertigung* nur mit *Schlösser knacken +14* oder einen FORAMEN (12 ASP) öffnen. In drei Octavmappen finden sich jeweils um die zwanzig Blatt wasserfestes Wachspergament – leider leer.

Meisterinformationen: Die Geheimtinte ist simpler *Perainapfelsaft*, die beim Halten über eine Kerzenflamme sichtbar wird. Aber wer käme darauf, dass ein so exzellenter Spion wie *Nazir ter Vaan* einen so alten Trick verwendet?

Die Texte sind in unterschiedlichen Geheimschriften und einem Dutzend verschiedener Sprachen von *Banbarguinisch* über *Proto-Vesayal* bis hin zu *Rogolan* (für *Myranor* eine nahezu unentschlüsselbare Sprache ...) verfasst. Die Helden sollten erst im Lauf der nächsten Monate und Jahre einzelne Passagen entschlüsseln können und so wichtige Informationen über das *Güldenland* erhalten. Sie, lieber Meister, können damit zu jedem gewünschten Zeitpunkt eine für ein Szenario wichtige Quelle präsentieren. Stellen, die bereits jetzt lesbar sind (z.B. dank der Hilfe von *Harika* oder *Siberius*), können Passagen aus der Box *Myranor: Das Güldenland* sein, mit denen Sie die Spielerhelden auf das *Güldenland* vorbereiten.

Die fünfte Mappe, komplett in *Rogolan* verfasst, sollte keine größeren Schwierigkeiten bringen: Hier sind genauestens der technische Stand, Truppen- und Flottenstärken etlicher *aventurischer Reiche*, Staatsstrukturen, Korruptionsanfälligkeit und Magieentwicklung *Aventuriens* mit der kühlen Distanz eines Anatoms, der eine Leiche betrachtet, beschrieben. Das Dossier endet mit dem vernichtenden Urteil *Nazirs*: "Kein Herrschaftsgebiet des Kontinents kann dauerhaft entschlossen geführten Streitmächten des Imperiums widerstehen. Transkontinentale Übergriffe sind nach Überwindung des thalassischen Bannes binnen weniger Jahre zu erwarten."



Nagalosch – das Eiland der Feuervögel

»Alle Arbeit, die Angroschs Missgefallen findet, wirft er in den Feuerschlund Nagalosch, der umgeben von Sieben Winden aus dem ungeheuren Meer ragt. Hier glühen Splitter der Flamme Glost, das Miniaturenschloss des Feuers und etliche andere ungeliebte Kunstwerke, um die sich nur Basaltschädel und Geierhafte scharen.«

—Angram-Inschrift in den Hallen von Xorlosch, um 6.000 v.H.

23. Reisetag: Land in Sicht

Am Vormittag ertönt es aufgeregt vom Ausguck *“Land in Sicht!”* Sofort erwachen die Matrosen aus ihrer Lethargie und stürmen zur Reling. Neben euch findet sich der Novize Dorian ein und fragt leutselig *“Sind wir schon da?”*. Doch das Güldenland ist noch fern, denn am dunstigen Horizont erhebt sich einzig die Silhouette einer einsamen, grünen Insel aus dem Wasser, überragt von einem Berg, dem schmierige Aschewolken entsteigen. Endlich frisches Trinkwasser. Heute ist nicht nur gemäß Kalender *Glückstag*.

Die Insel, 1.400 Meilen vom aventurischen Festland entfernt, hat etwa 30 Meilen Durchmesser und ist durchgehend mit tropischer, vor Feuchtigkeit dampfender Dschungelvegetation bedeckt. Überhohe Alveranspfeiler, rote Korallenbäume, Magnolien und Orchideen. Genau in der Mitte der Insel erhebt sich ein weit über 2.000 Schritt hoher Schildvulkan, der – ständig zitternd und kleine Wölkchen ausstoßend – den Eindruck macht, kurz vor der Eruption zu stehen. Die Küste wird von einem palmengesäumten, kristallweißen Sandstrand eingenommen, an dem sich die Brandung wie ein Gürtel um die Insel legt.

Nicht weit entfernt vom Steuermann steht Harika, die die Insel durch ein Fernrohr hindurch beobachtet und ihren Offizieren knappe Befehle

erteilt. Flaggensignale werden gesetzt, dann nimmt die ganze Flottille Kurs auf das Eiland. Einige Augenblicke später tritt einer der Offiziere an die Helden heran: *“Admiralin Harika wünscht euch unverzüglich in ihrer Kapitänskajüte zu sehen!”*

“Herein”, schallt es, als ihr an die Kajüte der Admiralin klopft. Kaum habt ihr den Raum betreten, weist euch Harika, Platz zu nehmen. *“Ich denke, es ist an der Zeit, dass wir miteinander reden. Von allen Frauen und Männern hier an Bord, habt ihr euch bislang am unerschrockensten gezeigt. Nicht nur, dass ich euch mein Leben verdanke, auch der Besatzung gegenüber habt ihr ein leuchtendes Beispiel für Kampfgeist und Opfermut gegeben. Ich danke daher, dass es an der Zeit ist, eure bisherigen Taten durch Vertrauen zu belohnen.”* Harika wendet sich nun an die Zauberkundigen unter euch zu: *“Seid ihr in der Lage, einen Zauber zu weben, der diesen Raum abhörsicher macht? Falls nicht, dann bitte ich euch nun zu flüstern. Ich habe viele Gegner, und das, was ich nun mit euch besprechen will, ist ausschließlich für eure Ohren bestimmt ...”*

Meisterinformationen: Harika wird den Helden gegenüber nun von einem alten Artefakt erzählen, einem *“vier Spann langem Obelisken”*, den sie auf der Vulkaninsel versteckt hat. Sie wird den Helden nicht offenbaren, zu welchem Zweck es bestimmt ist, aber sie äußert sich freimütig, warum sie sich vor ihrer Rückkehr nach Aventurien zu diesem Schritt gezwungen sah. Auch die Vereinbarung mit dem Feuervogel auf der Vulkaninsel kommt zur Sprache, ebenso wie sie der Gruppe gegenüber ihre Besorgnis wegen der zunehmenden Vulkanaktivität und dem Maat *Bordoban* teilt. Von dem Maru-Stamm auf der Insel weiß sie nichts. Harika bittet die Helden anschließend, sie auf die Insel zu ihrem Schutz zu begleiten.

Inselgeheimnisse

Bei der Vulkaninsel Nagalosch, die sich vor den drei Schiffen erhebt, handelt es sich um jenes tropische Eiland, das schon einmal Schauplatz abenteuerlicher Geschehnisse war (siehe die ältere DSA-Publikation **Aufbruch in die Neue Welt** in der Box **DSA-Professional I**). Tatsächlich birgt der Vulkan dieser Insel ein wirklich einzigartiges Mysterium ...

Doch nicht davon, sondern von anderen Geheimnissen soll hier die Rede sein: Harika gelangte während ihrer Weltumsegelung in den Besitz eines uralten Artefakts trollischer Herkunft, das sie in die Lage versetzt, das Geheimnis der *Singenden Inseln* für sich einzusetzen. Da sie vor ihrer Rückkehr nach Aventurien zurecht befürchtete, dass man ihr nach der jahrelangen Abwesenheit im Horasreich großes Misstrauen entgegenbringen würde, die Admiralität ihr vielleicht sogar den Anspruch auf dieses Artefakt streitig machen könnte, entschloss sie sich, das Objekt vorher an einem geheimen Ort zu verstecken: der Insel Nagalosch.

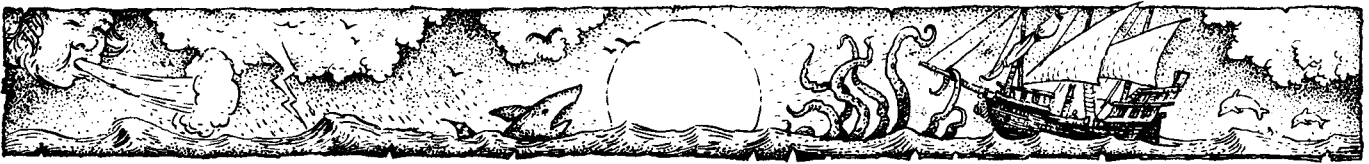
Auf der Suche nach einem geeigneten Versteck stieß sie am Fuß des Feuerberges auf einen wunderschönen, rotgefiederten, fast ponygroßen Vogel, der während eines Sturmes in den Dschungel gestürzt war. Harika kannte Wesen dieser Art von der Umsegelung des Rieslandes her, wo sie *Feuervögel* genannt wurden, eine intelligente und sprachbegabte Vogelart. Harika erwarb das Vertrauen des Feuervogels mit Namen *Phyrrhyrphyrronin*, indem sie seinen Flügel schiente. Als Gegenleistung bot der Vogel Harika an, das trollische Artefakt sicher bei seiner Art in den zerklüfteten Basalthöhen des Vulkans zu verstecken und ihr wiederzubringen, sobald sie die Insel eines Tages wieder betritt.

Eigentlich ein einfaches Unterfangen, doch Harika ist wegen zweierlei

Dingen besorgt. Zum einen zeigt der Vulkan besorgniserregende Aktivität, die sie zur Eile antreibt; zum anderen ist da noch die Sache mit ihrem ehemaligen Maat *Bordoban*.

Dem aufmüpfigen Seemann gelang es damals während ihrer Abwesenheit auf der Insel, eine Kiste zu öffnen, in der Harika seltsame Objekte und Fundstücke aus zwei Kontinenten verstaut hatte und die für die Hesindeweihten der aventurischen Heimat bestimmt waren. Darunter befand sich ein giftgrüner Ring aus einem unbekanntem Material, der aus dem güldenländischen Imperium stammte. Wie sich zeigen sollte, vermochte *Bordoban* mittels dieses Ringes einen geisterhaften Geierdämon zu rufen (Dämonologen als *Qok'Maloth*, eine amazerothische Präsenz, ein Begriff), der ihn daraufhin zum Wecken kranken Wissens und totgeschwiegener Mächte verführte. So wagte der Machttrunkene nur zwei Stunden nach Harikas Rückkehr von der Insel die Rebellion. Bei dem Kampf starben vier von Harikas Seeleuten, *Bordoban* selbst konnte von den Frauen und Männern über Bord gestoßen werden. Harika hofft natürlich, dass der Maat ertrunken ist, doch sie weiß auch, dass dieser mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit die rettende Vulkaninsel erreicht haben könnte.

Natürlich hat *Bordoban* überlebt – und er sinnt auf Rache! In dem vergangenen Jahr hat er sich mit Hilfe des Ringes, der längst begonnen hat, ihn auch körperlich zu verändern, einen Stamm *Marus* untertan gemacht. Der ehemalige Maat ähnelt zunehmend selbst einer geierartigen Kreatur. Der inzwischen wahnsinnige Seemann weiß, dass Harika irgendwann wieder zurückkehren wird, und für diesen Moment hat sein kranker Geist einen böartigen Plan eronnen ...



Kommandoübergabe

Nachdem die drei Schiffe vor der Insel vor Anker gegangen sind, setzen die Helden mit Harika zur *Tolman* über, wo die Admiralin mit militärischen Ehren erwartet wird. Matrosen und Seeleute der schweren Schivone sind bei ihrem Eintreffen in Reih und Glied angetreten, und das Schiff macht auch sonst einen tadellosen Eindruck. Man merkt sofort, dass unter Rubec von Chetoba ein strengerer Wind weht.

Während Harika dem Konteradmiral unter Deck für die Zeit ihrer Abwesenheit das Kommando überträgt, ähnelt die ganze Schivone schon bald wieder einem geschäftigen Bienenstock. Die Helden werden von *Matajew Surjeloff*, dem Tierfänger der Festumer Tiergärten, angesprochen, der einen leeren Käfig in der Hand hält.

Meisterinformationen: Der finstere Druiden und heimliche Spion Galottas bittet die Helden, auf der unbekanntem Inseln Ausschau nach dem einen oder anderen interessanten Exemplar zu halten (*„Möglichst Männchen und Weibchen zu Zuchtzwecken“*). Die Szene dient vor allem den Zweck, ihren Spielern *Matajew* erneut präsent zu machen.

Auf Schatzsuche

Nach der Kommandoübergabe rudert ihr wieder zurück zur *Prinzessin Lamea*. Harika lässt den Anker lichten und die Schivonelle umfährt die Insel, bis die anderen beiden Schiffe außer Sicht sind. Irgendwann erreicht ihr einen meerumspülten Basaltfelsen, der wie ein mahrender Finger aus dem Wasser ragt. Dort lässt Harika halt machen und Macheten an euch austeilen. Das Beiboot wird erneut zu Wasser gelassen und ihr setzt nun endlich zum von glitschigen Seegurken bevölkerten Strand der Insel über. Vom Feuerberg ist derweil ein dumpfes, durch den Boden rumpelndes Grollen zu hören, das aus dem dampfenden Dschungel mit schrillum Tiergekreisch beantwortet wird.

Meisterinformationen: Wird Harika auf dem Umstand angesprochen, warum man sich von den anderen Schiffen getrennt hat, antwortet sie mit einem vieldeutigen: *„Reine Vorsichtsmaßnahme!“* Tatsächlich misstraut sie Rubec von Chetoba, der ganz und gar nicht erbaut von ihrem geheimniskrämerischen Alleingang ist. Ganz davon abgesehen will sie Bordoban ausmanövrieren, der – falls er überlebt hat – sicher schon auf die Flotte aufmerksam geworden ist.

Auf der Insel angelangt, kramt Harika eine Karte hervor, auf der einige Geländepunkte markiert sind. Sie erklärt den Helden, dass das Ziel ein verstecktes Felsplateau etwa auf der Mitte des Vulkanberges sei, wo sie ein Rauchzeichen absetzen müssten. Dort würde dann hoffentlich der Feuervogel zu ihnen stoßen.

Meisterinformationen: Auf die Helden und Harika wartet ein guter Tagesmarsch durch den fremden Dschungel, der auf die Helden wie eine brütende Wand wirkt. Die Markierungen, die Harika einst errichtet hat, ähneln tatsächlich dem, was man aus Seemannsgarn über typische Piratenverstecke weiß: ein Wasserfall, der durchschritten werden muss, ein merkwürdig verwachsener Baum, in dem ein tief hineingetriebenes, halbverrostetes Entermesser den Weg weist, ein menschlicher Schädel, der in einer Astgabel steckt. Natürlich ist der Marsch durch den Dschungel nicht ganz ungefährlich; typische Gefahren und Entdeckungen auf der Vulkaninsel sind:

- Eine fleischfressende *Disdychonda* (siehe **Herbarium**, S. 99)
- Schwefelklüfte, um die sich die leuchtend gelbe Essenz auskristallisiert hat, die von grünen Käfern zu Kugeln gerollt wird.
- *Treiberameisen* (Flucht oder 2W6 SP pro Person)
- *Schlingenfalle* (Probe auf *Gefahreninstinkt*+7, ansonsten schnellst ein Ast mit dem Fuß des Opfers in die Höhe. Dies ist natürlich ein erster Hinweis darauf, dass die Insel von intelligenten Wesen bevölkert ist!)
- ein reizbarer *Riesensaffe* (siehe **Bestiarium**, S. 96)
- Ein offenbares Grab, auf dem Leichdorn wächst, also (*Pflanzenkunde*-Probe+11) etwa vier Jahre alt ist. Ein blutroter Pfahl trägt eine bullige Ungeheuerfratze, darauf ein Kuppethelm, davor ein geborstener Kreuzdorn. Öffnen die Helden das Grab, finden sie darin das Skelett eines fast zwei Schritt großen Hünen mit verrosteten, metallischen Rüstungsteilen.
- *Würgeschlange* (siehe **Bestiarium**, S. 156)

Eine bedrohliche Entdeckung

Endlich habt ihr die Ausläufer des Vulkanberges erreicht, der sich inmitten der tropischen Insel erhebt. Der Boden ist eigentümlich warm und aus einigen Ritzen im Gestein kräuselt sich Rauch. Harika treibt euch zur Eile an, und mit ihrer Hilfe findet ihr einen Pfad, der hinauf zum Krater des Vulkans führt.

Meisterinformationen: Typische Gefahren beim Aufstieg sind:

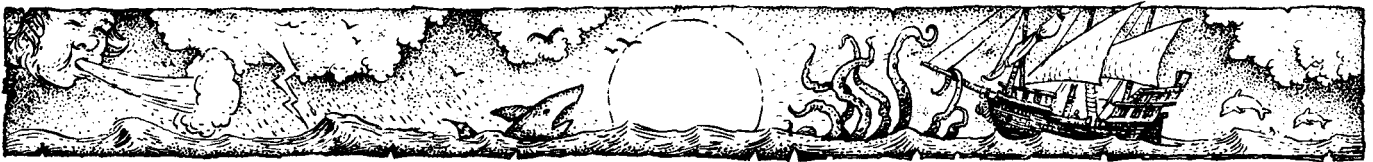
- *Aschelawinen* (*Gefahreninstinkt*- und *KL*-Probe, um die Asche nicht zu inhalieren oder in die Augen zu bekommen: 1W6+2 SP sowie 1 Punkt -Abzug auf AT, PA, GE für eine Stunde)
- *Geröll* (GE-Probe, sonst Rutsch und 2W6 SP)

Ihr seid den Berg bereits eine Stunde lang hochgeklettert und habt inzwischen einen atemberaubenden Überblick über den Regenwald und die offene See. Sogar die vor Anker liegenden Schiffe *Prinzessin Lamea*, *König Tolman* und die *Prinz Shafir* sind winzig klein zu erkennen. Plötzlich hört ihr ein dumpfes Hämmern tief unter euch.

Meisterinformationen: Mittels einer Probe auf *Sinnenschärfe* sollte einer der Helden unten im Dschungel eine Lichtung ausmachen können, auf der etwa zwei Dutzend bedrohlich wirkende Marus damit beschäftigt sind, behelfsmäßige Kanus aus dem Tropengehölz zu schlagen.

In der Zwischenzeit wird von der *König Tolman* ein Boot mit Fässern zu Wasser gelassen, das offenbar neues Frischwasser aufnehmen soll. Harika nimmt das Meulenar-Glas ab und flucht: *„Bei den Ärschen meiner Ahnen. Ich hab diesem Lattenfant doch klargemacht, dass er und die Männer an Bord bleiben sollen. Verdamm!“*

Meisterinformationen: Die bedrohliche Aktivität des Vulkanberges erlaubt es nicht, eine größere Pause einzulegen. Andererseits müssen die Männer natürlich vor der Gefahr durch die Marus gewarnt werden, die offenbar alles daransetzen, um die vor Anker liegenden Schiffe nächstens auf ihren Kanus anzugreifen. Wenn die Helden Möglichkeiten besitzen, Rubec von Chetoba zu warnen (Hexenritt, Difar, fliegende Vertrautentiere, andere Formen der Zauberei), wird Harika dies jetzt ausdrücklich gestatten. Ansonsten fordert sie die Gruppe auf, ihr weiter zu dem versteckten Felsplateau zu folgen.



Unangenehme Überraschung

Zur Abenddämmerung erreicht die Gruppe im Zwielficht eine Felsnase aus Basalt, die in einem zerklüfteten Gebiet mit vielen schwarzen Höhlungen und Felsvorsprüngen liegt. Harika weist die Helden misstrauisch an, sich ein gutes Versteck zu suchen und dort auf sie zu warten. Als das geschehen ist, entzündet sie einen Topf mit trockenen Blättern und Hölzern, aus dem nun einige Augenblicke dicker, grüner Qualm aufsteigt. Anschließend legt sich Harika zu den Helden und weist sie an, ruhig zu sein.

Keine zehn Minuten später sind gewaltige Flügelschläge zu hören und zwei große, pfaunenartige Feuervögel mit tiefrotem Gefieder rauschen über das Versteck der Helden hinweg. Zum Entsetzen der Helden müssen diese entdecken, dass zwei bewaffnete Marus auf ihnen sitzen und das Gebiet misstrauisch absuchen. Endlich zieht der Feind ab. Harika flucht: *„Ich wusste doch, dass hier was nicht stimmt!“*

Meisterinformationen: Lassen Sie Ihre Helden zunächst im Unklaren, wie es weitergeht. Harika wird ihnen deutlich machen, dass es kein Zurück gibt, sie braucht das mysteriöse Artefakt unbedingt! Sobald sich die Helden zum weiteren Aufstieg entschließen, kommt es zu folgendem Ereignis.

Gefiederte Freunde

Die Sonne ist bereits fast untergegangen und noch immer sind es 500 Schritt, die euch von dem rauchenden Schlot des Feuerberges trennen, als wieder das Rauschen von gewaltigen Schwingen zu hören ist. Diesmal existiert kein Versteck. Gerade macht ihr euch kampfbereit, als ihr einen einzelnen Feuervogel erkennt, der auf euch zuhält. Mondlicht glitzert in seinem Gefieder, braune Krallen spreizen sich. Er spricht krächzend: *„Harika! Frrreund!“* Dann lässt sich das ponygroße Geschöpf elegant auf einer Felsnase neben euch nieder und klappert resigniert seine Schwingen zusammen. *„Du in grrroße Gefarr!“*

Es handelt sich bei diesem Wesen natürlich um den Feuervogel *Phyrphyrrrowin*, dem Harika einst das Leben gerettet hat. Die Helden erfahren, dass sich in der Zwischenzeit Finsteres auf der Insel abgespielt hat: Ein böser Mann mit Zauberkraften (Bordoban) habe sich die Marus untertan gemacht und mit ihrer Hilfe die Eier aus den Bruthöhlen der zwei Feuervogelkolonien geraubt. Mit diesen werden die Feuervögel schon seit Monaten erpreßt, ihm zu Diensten zu sein. Phyrphyrrrowin erklärt, dass seine Art die Eier in der Vulkanhitze ausbrütet und der bevorstehende Ausbruch nötig sei, um die – inzwischen halberfrorenen – Jungvögel ausschlüpfen zu lassen. Verpassen die Feuervögel diesen Termin, laufen die Vögel Gefahr, auf dieser Insel auszusterben.



Der Mann habe auch die vulkanische Drachenhöhle gefunden, in der sich der Gegenstand befindet, den Harika den Feuervögeln anvertraut hat, und sich diese Höhle als sein Herrschaftsdomizil auserkoren.

Der Feuervogel berichtet außerdem, dass Bordoban im Schutz der Dunkelheit die Schiffe angreifen will. Auch ein gutes Dutzend Feuervögel sei dazu ausersehen, den Maruangriff von der See mit einem Bombardement aus der Luft zu unterstützen. Wenn Harika und die Helden bis dahin nicht die Eier und Jungen befreit hätten, würde der Kolonie nichts anderes übrig bleiben, als diesem Befehl nachzukommen.

Kommando Aves Zorn

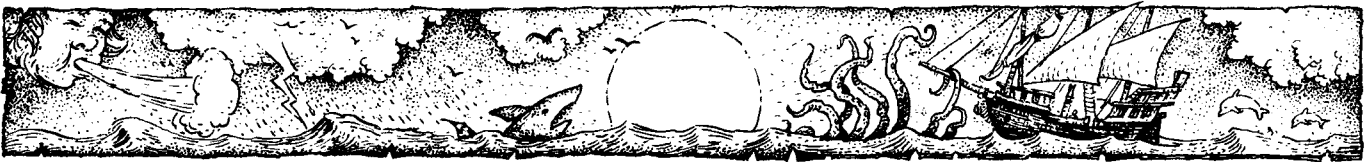
Meisterinformationen: Mit Hilfe einiger weiterer Feuervögel als Reittiere, die sich dem Joch Bordobans nicht weiter beugen wollen, wird die Gruppe zum Domizil Bordobans vorstoßen, um dort die Eier und Jungen in Sicherheit zu bringen (und den Gelben Obelisk an sich zu nehmen). Harika macht den Helden unmissverständlich klar, dass wenn möglich keines der Vogelwesen zu Schaden kommen darf.

Eine halbe Stunde später sind ebenso viele Feuervögel versammelt, wie Helden anwesend sind. Jeder der Helden darf sich nun einen der Vögel als Reittier aussuchen. Das Luftgeschwader macht sich anschließend auf, Bordoban das finstere Handwerk zu legen.

Luftkampf

Da die Feuervögel intelligent sind, wird den (hoffentlich irgendwie abgesicherten) Helden das Reiten auf den Geschöpfen leichter fallen: Alle waghalsigen Luftmanöver werden durch Proben auf *Fliegen* abgewickelt, die um 5 Punkte erleichtert sind. Zum einfachen Lenken der Vögel kann man auch alternativ eine Probe auf *Reiten* verwenden, die jedoch um 5 Punkte erschwert sind.

Die Waffen der Wahl sind Speere, Bögen, Armbrüste, Wurf- waffen und natürlich Magie. Um diese ohne weitere Modifikationen zum Einsatz zu bringen, ist aber stets eine geglückte Probe auf *Fliegen* nötig. Die Punkte, um die Probe fehlschlägt, werden auf den Fernkampfwurf als Malus addiert.



Die alte Drachenhöhle

In lockerer Formation tragen die Feuervögel die Helden durch die rußige und heiße Luft über dem Krater zu einer großen, aus der Tiefe des Feuerschlundes rötlich erleuchteten Höhle am Rand des Vulkans. Dort sind ein einzelner, angeschirrter Feuervogel sowie zwei große brennende Fackeln zu entdecken.

Meisterinformationen: Es handelt sich hierbei um die ehemalige Wohnhöhle des Drachen *Zyrrxul*, des einst größten Feindes der Feuervögel. Dieser Kavernendrake wurde vor vielen Jahren von einer Schar wagemutiger Recken erlegt. Aus seinen bleichen Gebeinen hat sich Bordoban einen Thron errichten lassen, über dem der Gelbe Obelisk, das gesuchte Artefakt Harikas, hängt (Beschreibung siehe S. 84).

Die Höhle enthält neben einer großen Schlafstatt fünf auf Geäst liegende Eier, drei angeleinte, schrecklich wimmernde Jungvögel und (Anzahl der Helden + 1) Marus, die Bordoban als Wache zurückgelassen hat. Von ihm selbst ist keine Spur zu entdecken.

Entfesseln Sie einen Kampf mit den wachenden Marus (Werte siehe unten), von denen einer versucht, zu dem Feuervogel vor der Höhle durchzubrechen – was ihm aber nicht gelingen sollte.

Nachdem der Befreiungsschlag geklappt hat, sollte zumindest Harika rätseln, wo Bordoban geblieben ist. Letztlich kommt sie zu dem Schluss, dass seine Abwesenheit nur einen Grund haben kann: Der Angriff hat bereits begonnen!

Die Schlacht vor der Insel

Tatsächlich ist die Schlacht schon in vollem Gange. Als die Helden auf ihren wundersamen Reittieren hinstoßen, hat Bordoban die Flottille bereits mit einer überraschenden Attacke aus der Luft belegt. Entsetzt erkennen Harika und die Helden, dass die Vögel hierzu ihre pfauenartigen Federn aneinanderreiben und einen feurigen Funkenstreif hinter sich herziehen, der sich wie ein knisternder Teppich über die Schiffe legt. Vor allem die *Prinzessin Lamea* scheint Ziel der Attacke zu sein. Alarmglocken sind zu hören und an Bord bricht an mehreren Stellen Feuer aus. Im Dunkeln ist nur schwer auszumachen, was auf dem Wasser genau geschieht. Unverständliche Befehle schallen von dort herauf, Wasserketten werden gebildet und nach und nach verlöschen die Lichter an Bord der *König Tolman* und der *Prinz Shafir*. Hornissen werden in Stellung gebracht und eröffnen Salven auf den Schrecken aus der Luft. Die Helden erkennen von ihrem Standpunkt, dass die Marus auf diese 'Verdunklungstaktik' nur gewartet haben. Unzählige Einbäume mit gut 60 Marus halten nun in der Dunkelheit auf die *Prinzessin Lamea* zu.

Meisterinformationen: Es liegt an Ihren Helden, wie die Schlacht ausgeht. Ihre Reittiere werden ihnen natürlich dabei helfen, ihre durchweg berittenen Artgenossen über die Veränderung der Lage in Kenntnis zu setzen, welche umgehend damit beginnen, ihre Murreiter noch in der Luft abzuschütteln. Nach und nach sollte der Luftangriff damit zum Stocken gebracht werden.

Schwierig wird es natürlich auch, die Besatzung der immer noch an zahlreichen Stellen brennenden *Prinzessin Lamea*, die vor allem auf weitere Luftangriffe gefasst ist, auf die Gefahr durch die Marus hinzuweisen, die drauf und dran sind, das Schiff zu entern. Denn natürlich werden die Helden für neue Feinde gehalten und mit einem wütenden Hagel Bolzen von Hornissen und Armbrüsten eingedeckt (Trefferwahrscheinlichkeit 1–6 auf W20 mit 1W+4 TP).

Vielleicht möchte ein Teil Ihrer Helden im Verlauf der Schlacht

Harika beistehen, die verzweifelt versuchen wird, an Deck zu landen, um dann aus ihrer Kajüte eine magische Flasche zu holen, mit deren Wasserdjinn sie einen Wolkenbruch über den Schiffen niederlassen kann – das wahrscheinlich einzige Mittel, um der zahlreichen Brände an Bord Herr zu werden. Natürlich werden einige Marus versuchen, sie daran zu hindern.

Zum Erliegen kann der Angriff erst durch den Tod des fast bis zur Unkenntlichkeit veränderten, wie ein menschlicher Geier mit roten Augen wirkenden Bordoban gebracht werden. Dieser hat seinen gedemütigten Feuervogel natürlich fest im Griff – und er wird auch keine Skrupel kennen, seinen geisterhaften Geierdämon auf die Spieler zu hetzen.

Bordoban

MU 16 LE 60 RS 2 AT 15 PA 11
TP 1W+3 (Speer, Entermesser) MR 13

Qok'Maloth (in Geiergestalt)

MU 30 LE 40 RS 2 AT 15 (2/KR) PA 13
TP 2W+4 (Schnabel), 1W+6 (Krallen)

GS 18/1 AU unendlich MR 35

Der flugfähige Dämon ist nur durch Magie, magische und geweihte Waffen zu verletzen. Der Dämon löst sich in Rauch auf, sobald seine LP auf Null gesunken ist, ein PENTAGRAMMA+31 gelingt oder sein Ringträger das Leben verliert. Der dämonische Ring, der seinen Träger innerhalb von einem Jahr ebenfalls in einen Geierdämon verwandelt, verliert seine Macht, sobald der in ihm gebundene Qok'Maloth vernichtet wurde

Feuervogel

MU 10 LE 40 RS 2 AT 5 PA 5
TP 1W GS 20/1 AU 60 MR 7

Maru

MU 16 LE 35 RS 2/3 AT 12/10/12* PA 9 MR 10
TP 2W+2 (Zähne), 2W+4 (Schwanz), 1W+3 (Speer, Keulen)

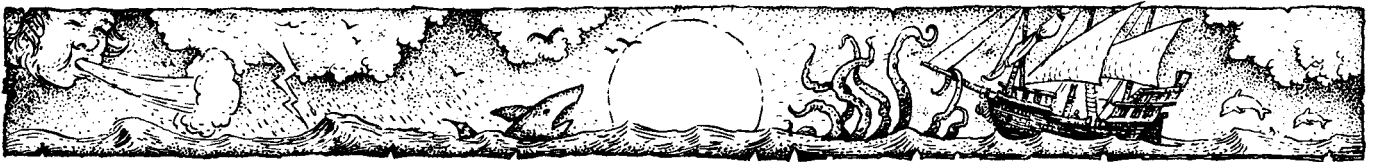
*) siehe auch **Bestiarium 24**; Sobald ein Maru die Hälfte seiner LE eingebüßt hat, verfällt er in *Kku'r*, einen Kampfrausch auf Leben und Tod: 2 AT/KR bei PA: 0. Die TP steigen um 4, mit Waffen und Zähnen kann dabei ein Doppelangriff durchgeführt werden.

Nachspiel

Die Flottille lagert noch zwei Tage vor der Insel, während derer Schäden repariert werden und neu verproviantiert wird. Fast 20 Seeleute sind während der Schlacht gefallen und warten auf eine ehrenvolle Bestattung. Von den geschlagenen Marus geht in dieser Zeit keine Gefahr mehr aus. Phyrphyrphyrrowin warnt Harika für ihre weitere Reise nach Westen vor den 'Karchysi', verfluchten Flugechsen, die alles hassen, was auf dem Meer dahingleitet.

Am Ende des zweiten Tages stieben über dem immer heftiger rumorenden Vulkan weit über drei Dutzend *Feuervögel* auf und warnen Harika in einem Abschiedsgruß, dass der Ausbruch kurz bevor steht – sie selbst fürchten die Vulkanglut natürlich nicht.

Die drei Schiffe lichten rechtzeitig ihre Anker und können nun in angemessener Entfernung den Ausbruch des Vulkans mit seinen Glutströmen und gefährlichen Lavabomben miterleben. Die riesige schwarze Wolke über dem Feuerschlund ist noch Tage später am Horizont zu erkennen,



dann ist auch dieses Ereignis Geschichte. Harika führt die Flottille auf neuen Kurs und verkündet, dass das nächste Ziel die *Singenden Inseln* seien.

28. Reisetag: Kampf der Titanen

Bugwärts sind auf der ansonsten spiegelglatten See hochbrechende Wogen und Fontänen zu erkennen.

Hier tobt ein Kampf zwischen zwei Meeresriesen: Ein Pottwal wirft sich mit seiner ganzen Gewalt gegen ein diffus weiß leuchtendes, zwölf Schritt durchmessendes Geschöpf, eine Quallenart, die ihre Tentakeln und Nesseln – fingerlange, haarfeine Geschosse – gegen das Swafnirstier einsetzt. Der Wal wirkt bereits geschwächt, seine Speckhaut weist rote Striemen auf. Im halbtransparenten Quallenkörper können die Helden unverdaute Knorpel und Knochen von großen Meereswesen erkennen.

Meisterinformationen: Harika ist drauf und dran, dem Tier Swafnirs unter die Arme zu greifen. Ein gut gezielter Schuss Hylaier Feuer sollte genügen, doch um sicherzugehen, dass auch wirklich der Quallenschirm getroffen wird, muss sich die *Lamea* in die Reichweite der Nesseln und der malmenden Uргewalten zwischen den beiden Riesen begeben. Äußerst heldenhaft wäre natürlich die Besetzung eines Beibootes mit bewaffneten Helden, tödlich dagegen Einzelaktionen eines Schwimmers.

Nesseln verursachen W20–10 SP, negative Ergebnisse simulieren einen Treffer an einer geschützten Stelle. Würde eine 20 geworfen, erleidet der Held einen Gesichtstreffer und erblindet für 3W6 KR, nach einem weiteren Gesichtstreffer sogar für 4W6 Stunden. Würde die Meduse nicht gänzlich vernichtet, sondern tödlich verletzt, setzt sie sich sterbend Richtung Westen in Bewegung. Die Helden treffen dann im Kapitel **Die Karchysi** am Quallenfriedhof auf ihre Überreste.

Rattenflaute

»Doldrum ist der Name des fünften Windes, der keiner ist: Er ist die Windstille, die dir alle Kraft aus den Segeln nimmt und dein Schiff zum Stillstand verdammt. Die Flaute macht die See spiegelglatt und dein Gemüt mürrisch, bis du schließlich in der Zeitlosigkeit versinkst und verdurstest oder Rattenfraß wirst.«

—Wind- und Flautenzauberei, Exemplar auf der Prinzessin *Lamea*, thorwalsche Abschrift von 67 v.H.

der Flautenzone zu ziehen und spendet 50 Dukaten an den Bordkaplan. Es geht nur mühsam voran, in der stickigen Luft ist kaum jemand zu größeren Anstrengungen in der Lage. Am nächsten Morgen hat sich die Lage nicht gebessert. Schließlich gehen alle drei Schiffe längsseits und werden dauerhaft mit Stegen verbunden, bis es dem Windgott beliebt, die Flaute enden zu lassen.

29. Reisetag: Windstill

Im Laufe der Nacht habt ihr kaum noch Fahrt gemacht, und schließlich hängen die Segel nur noch schlaff herab. Salzige Hitze steigt vom Meer auf, in dem sich die glühende Sonne vollendet spiegelt. Der Derograph Arivor er tupft sich die schweißnasse Stirn: *„Das sind die Kalmen. Eine Flautenzone, in der sich kein Lüftchen regt. Hoffentlich hat Effverd bald ein Einsehen.“* *„Einsehen. Einsehen“*, echot der Buntschreier der Tsageweiheten hinter ihm. Es ist der *Tag der Versenkung*, ein Feiertag der Hesindegläubigen. Nun, genug Zeit für Verinnerlichung und Meditation werdet ihr nun haben.

Meisterinformationen: Vor fünf Tagen, bei Vollmond, haben *Daria Vindest* und *Tionnin Madaraestadin* endlich die für ihre verfluchten Gemälde notwendige Zähnpaste aus den Tränen der *Dekapus* zusammengemischt. Die Meisterin fertigte daraufhin ein wunderbares Panorama, das die drei Schivonen in einer trostlosen Flaute zeigt, die eintrat, kaum, dass der letzte Pinselstrich getan war. In diesem durch die Kraft ihres Herren geschaffenen Refugium sollen die Geweihten der Zwölfe ihr Leben lassen.

Helden, die mittels DSCHINN DES ..., MEISTER DER ELEMENTE oder WETTERMEISTERSCHAFT die Windstille beenden wollen, müssen ebenso wie Bordmagierin Raskaja erkennen, dass hier ein fühlbarer Widerstand entgegnet, der keine dieser Formeln gelingen lässt.

Die Flaute kann eine Woche dauern, aber auch schon nach einem Tag durch die Helden beendet werden. Legen Sie den Zeitpunkt der Morde so, wie es Ihnen dramaturgisch am besten passt, sorgen Sie aber auch für ablenkende Ereignisse.

Ab 30. Reisetag: Namenlose Morde

Tod eines Novizen

Nachmittags fragt der Bordkaplan *Piend* besorgt, wo denn sein Novize sei. Nach einiger Suche wird der Knabe *Dorian* gefunden: Sein Leib hängt zerschmettert zwischen Ruderpinne und Achtertrutz. Er weist überall Kratz- und Bissspuren auf, die Augenhöhlen sind leergefressen.

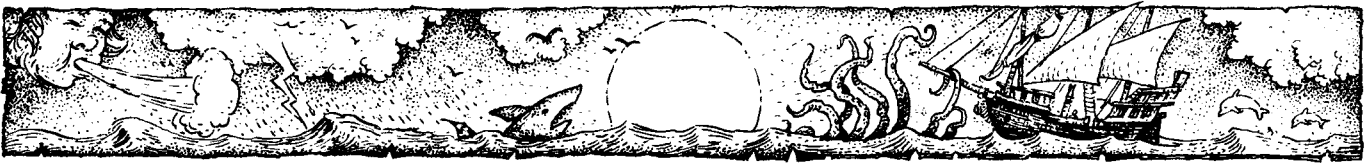
Meisterinformationen: Über der Pinne ist das Fenster der Lakaienkabine (N) geöffnet. In dem Raum ist die Schlafstatt des Novizen ungemacht, es riecht nach Nagetieren. Kleine Rattenpfoten haben dreckige Spuren auf dem Laken hinterlassen. *Janna* kann berichten, dass sich der Novize ein unerlaubtes Nickerchen zur Mittagszeit gönnen wollte und die Kajüte aufsuchte. Den Vormittag über studierte er laut Bordkaplan mit ihm die nächste Messe ein. Einige Seeleute berichten hinter vorgehaltener Hand, dass der Kaplan dem jungen *Dorian* mehr zugetan war, als es für einen geistlichen Vorgesetzten gut sei. Gestern war der Novize mit dem Reinigen der Reliquien beschäftigt und wurde vom Jüngling *Tassilo* porträtiert.

Hintergrund: *Dorian* war ein Testfall für die Verwendung von Zähnpaste und der verfluchten Staffelei: *Tassilo* malte gestern sein Konterfei und fügte heute dem Bild Rattenhorden hinzu, die über sein Gesicht und seine Augen herfielen. Dies geschah dann auch, während *Dorian* schlief, kreischend erwachte und blind aus dem Fenster fiel, wo ihm beim Aufprall am Ruder das Genick brach.

Auch Regenbogenechsen sterben ...

Nachts stolpert der Zwerg *Gin Sohn des Nasulf* kreidebleich aus dem Vorderkastell und speit über die Reling. Er hat in der Waffenkammer (K) die Leiche der Geweihten *Tsabella* gefunden: Ihr Schädel ist von einem Beil gespalten, Blut bildet auf den Planken eine Lache.

Harika hat angeordnet, die drei Schiffe mit den Beiboote langsam aus



Meisterinformationen: Die Axt ist offenbar im geeigneten Moment aus einer Seilhalterung von der Decke gefallen, die sichtbar von Ratten durchgenagt wurde. Zwei, drei Nager huschen noch durch die Waffenkammer. Tsabella hält den Schlüssel zur Waffenkammer noch in der Hand. Ihr Buntschreier hockt auf dem Vorderkastell und wiederholt stets *“Ich helfe Euch, Euer Gnaden.”* und *“Über Bord mit dem groben Kriegszeug!”*

Zeugenaussagen: Tsabella hatte abends einen heftigen Streit mit Harika, die ihre Undiszipliniertheit nicht länger dulden wollte. Den ganzen Tag über hat sie Seeleute von der Arbeit abgehalten, kindische Spiele durchgeführt und von Freiheit gepredigt. Morgens wurde sie am Bug gesehen, wie Daria Vindest ihr Profil auf einer schweren Leinwand malte.

Geheimnisse: Tsabella stahl während des Streits mit Harika den Schlüssel zur Waffenkammer, um ein Zeichen zu setzen: Alle Klingen sollen für den Frieden über Bord gehen. Dabei stieß Daria auf sie, die eben ihr Bild um die Ratten bereichert hatte und nun neugierig sehen wollte, wie eine solche Attacke des Dreizehnten geschieht. Sie bot sich scheinheilig als Hilfe bei der Waffenvernichtung an, als schließlich das Beil auf die Regenbogenechse niedersauste.

Als klar wird, dass offenbar vermehrt Ratten zur Plage werden, ruft Harika zur Jagd auf: zwei Silberstücke für jede tote Ratte!

Bis auf die Knochen

Als der neue Smutje in der Offiziersmesse das Essen auftragen will, macht er eine schauerhafte Entdeckung: Hier liegt ein ganz und gar blank genagtes Skelett (*TA-Probe-3*), das noch Robe und Delphinabzeichen eines Efferdgeweihten trägt – Kaplan *Pienco Calvino da Visterdi*. 2W6 Ratten hocken noch auf dem Leichnam und knabbern an ihm herum.

Meisterinformationen: In der Kabine des Toten findet sich eine letzte Tagebuchaufzeichnung: »Der Rattenfluch scheint mir von Dienern des Dreizehnten auf uns gehetzt worden zu sein, die Meister der Täuschung sind. Es heißt, ihnen fehlen Finger, Zeh, Auge oder sogar der Schatten. Aber wer auf den drei Schiffen könnte das sein?«

Zeugenaussagen: Der Geweihte war damit beschäftigt, Ratten zu jagen, und wurde gesehen, wie er einer bis zur Offiziersmesse gefolgt ist. Hesindegeweihter Arivor: *“Welch grausamer Anblick! Nun bleibt von ihm nur noch das Bild, das der Albino gestern von ihm gemalt hat.”*

Geheimnisse: In der Offiziersmesse hat sich eine Horde Ratten auf den Geweihten gestürzt und bei lebendigem Leibe aufgeessen.

Die Ratten werden langsam aggressiver, ihre Häufigkeit kann kein normaler Zustand mehr sein – und Wolfsratten gab es eigentlich noch nie auf Schiffen ... Effekt des Porträtfluchs, der diese Wesen auch aus namenlosen Welten beschwört. Abends wird der Schiffskater Murbel tot aufgefunden, von Ratten zernagt.

Ratten an Deck!

Von grauen, braunen und schwarzen Ratten verfolgt, läuft der hochgewachsene Hesindegeweihte *Orchit von Hirschfurten* über Deck: *“Argelion helf! Die Ratten wollen mich fressen.”* Die Seeleute schlagen mit Belegnägeln auf das Ungeziefer ein, doch immer mehr quellen aus unteren Decks, Schächten und Löchern.

Meisterinformationen: Orchit wurde gestern während seiner Meditation von Daria gemalt. Als er heute wiederum in Kontemplati-

on gehen wollte, stürmten selbst unter vielen Matrosen Ratten auf ihn ein.

Ratten/Wolfsratten

MU 10/12 LE 3/6 AT 5/7 PA 0 RS 0

SP 2/3 GS 4 AU 20 MR 1 GW 1

Optionale Kampffregeln: Rudel

Die Werte hinter dem Schrägstrich gelten für die größeren Wolfsratten. Beide Arten übertragen Krankheiten. Ratten lassen sich am besten mit Tritten bekämpfen: *GE-Probe*, bei Gelingen W6 TP, bei einer 1 oder 2 ist eine Ratte tot und einer weiteren wurden W6 TP zugefügt.

Nachdem etliche Ratten erschlagen oder geflohen sind, packt Orchit seine Hängematte und schläft fortan nur noch im Krähenest.

Ein neues Motiv

Die Malerin Daria Vindest blickt dich aus tiefgrünen Augen, die zwischen ihre Locken hervorblitzen, an. Ihre langen Finger greifen nach deinen Händen. *“Wollt Ihr mir Motiv stehen?”*

Meisterinformationen: Ist ein Geweihter unter den Spielerhelden, wird ihn sich Daria als nächstes Opfer aussuchen. Flechten Sie ihre Bitte möglichst unauffällig nebenbei ein.

Nachdem der Held vor einem hübschen Hintergrund abgebildet wurde, was etwa W6+2 Stunden dauert, sollte die Gruppe langsam hinter das Geheimnis der Bilder kommen. Während Daria in ihrer Kabine die Mörderratten hinzufügt, stürzen sich binnen einer Spielrunde W6 Ratten auf den Helden, in der nächsten W20, dann 2W20, anschließend 4W20 usw. Die Verfolgung endet erst, wenn das dunkle Wunderbild des Helden zerstört wurde.

Nekkomaks Verzweiflung

Der Klabaftermann ist seit Beginn der Flaute nicht zu Späßen aufgelegt, seine Äuglein sind blutunterlaufen, und er schreckt bei jedem Geräusch zusammen.

“Alles steht still, als wäre es ein gepinseltes Bild. Die sich bewegende Welt ist fern, fern, fern.”

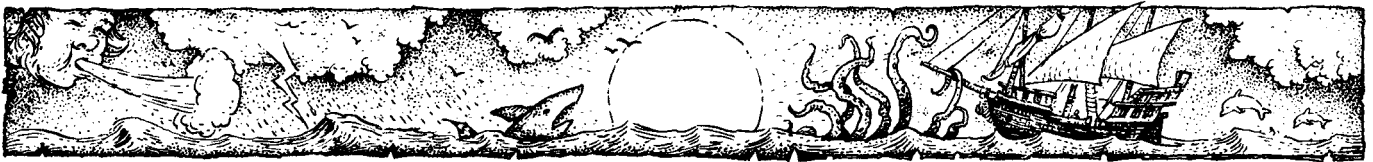
“Die Ratten. Sie reden nicht mehr mit mir, als kneble etwas ihren Geist in Hass. Ein Bann liegt auf ihnen.”

Meisterinformationen: Der Schiffskobold spürt dunkle Kraft, die von den namenlosen Ritualen ausgeht, und kann intuitiv die richtigen Hinweise geben. Verwenden Sie ihn jeweils als Joker, wenn die Helden nicht weiterzukommen scheinen.

Dämonische Gemälde

Krachend fällt die Tür zur Kabine der Malerin aus dem Rahmen. Von purpurnen Tüchern erzeugtes Dämmerlicht fällt streifenartig durch die kleinen Fenster. Verhüllte Staffeleien, Paletten, verschnörkelte Rahmen. Bilder, die verzerrte Gesichter zeigen und Rattenschwärme, die sich gierig darauf stürzen. Alpträume, Eindrücke aus den Abgründen aller Seelen – auf Leinwand gebannt. Ihr erkennt auf einem Panorama die *Prinzessin Lamea* und die beiden anderen Schiffe in einer Flaute.

Meisterinformationen: Sobald die Helden ahnen, dass die Malerin Anstifterin der Rattenmorde ist, werden sie sie aufsuchen und verhaften. Sie versucht zunächst alles abzustreiten, zu beschwichti-



gen, und wirkt – unter gemurmelten Versen einer obszönen Sprache – ein geeignetes Wunder ihres Gottes, um für den folgenden Kampf in der besseren Position zu sein:

- **Schwindende Zauberkraft** (alle Magiekundigen in gut 100 Schritt Reichweite verlieren pro SR W6 ASP, alle Zauber sind um 5 Punkte erschwert und kosten doppelte Astralenergie)

- **Bezaubernder Sphärenklang** erzeugt im Geist eines Opfers Bilder von unwiderstehlicher Schönheit. Es ahnt, dass diese nur so lange anhalten, so lange es sich dem Willen der Geweihten fügt. Dem Bann kann mittels einer **Selbstbeherrschungprobe** +2W6 entkommen werden.

- Spätestens mit der Entdeckung der **Staffelei von Nun'kun'tur** und der **Zährenphiole** gefriert dämonisches Lächeln zwischen ihren Lippen und sie ruft: *„Herr; segne mich mit der Präsenz deiner Diener, sende mir deinen Knecht Maruk-Methai, damit ich mich seiner bediene, um dir zu dienen.“*

Der namenlose Dämon (MA 163) fährt in Darias Arm, gibt ihr unmenschliche Selbstbeherrschung (keine Einbußen durch schwere Treffer), verleiht ihr AT/PA 15/10, eine KK von 25 Punkten und schmettert selbst mit minimalen Handbewegungen Gegner in Sichtweite mehrere Schritt von sich: 3W6 TP, für jede gewürfelte 6 darf eine weitere W6 geworfen werden (kumulativ). Ganze Holzwände

werden durch die Macht Maruk-Methais eingedrückt. Wird Daria von **geweihten** Waffen getroffen, kann mit dem W20 eine Probe+5 auf die erzielten SP abgelegt werden: Gelingt sie, ist Darias rechte Hand abgeschlagen worden und der Dämon flieht aus ihrem Körper. Mit der Vernichtung des Flautengemäldes endet die Windstille schlagartig, Wolken ziehen über den Himmel und die Segel der Schiffe werden wieder aufgebläht. Die abartigen Gemälde von Dorian, Tsabella und Piendo entlassen beim Verbrennen geisterhafte Schemen gen Uthars Pforte – die gefangenen Seelen der Getöteten. Bei der Vernichtung der Bilder Orchits und des Spielergeweihten verschwinden die Ratten.

Der Namenlose Jüngling **Tassilo / Tionnin Madaraestadin** hält sich gänzlich aus dem Konflikt heraus und tut bestürzt über die wahre Natur seiner Mentorin. Wird nicht weiter in ihn gedrungen, begleitet er die Fahrt weiterhin unauffällig als Passagier. Sobald er jedoch im Mittelpunkt von Anklagen steht, verwandelt er sich unter stinkenden Schwaden in eine purpurne Wolfsratte, die sogleich in die Tiefen des Schiffes davonhuscht. Trotz der auffälligen Farbe kann sie nicht mehr gefunden werden, als stünde sie unter dem Schutz einer fremden Macht. Doch es scheint klar, dass die Expedition nun einen äußerst ungeliebten Gast nach Myranor transportiert.

Die Karchysi

»Baltrir ist der sechste Wind und ein hinterhältiger Gesell: Er fällt aus kata-batischen Höhen eiskalt auf dich herab als frische Bö und reißt dir von Leib und Mast, was nicht niet- und nagelfest ist. Kaiser Dozman peinigte er so sehr, dass dieser einst Galeeren mit Gold und Edelsteinen belud, sie hinaus auf die See schickte und dem Wind zurief: „Nimm diese hin, aber lass ab von meinem Land!“«

—Wind- und Flautenzauberei, *Exemplar auf der Prinzessin Lamea, thorwalsche Abschrift von 67 v.H.*

Meisterinformationen: Es gibt Orte und Gefahren im gewaltigen Meer der Sieben Winde, die so weitab jeder Handelsroute liegen oder so gefährlich sind, dass es sogar kaum Seemannsgarn darüber gibt. Der einzige, der das Brennende Meer bereits einmal überlebt hat, ist Siberius, aber auch er geriet nie in die Gewalt derjenigen, die darüber herrschen: die zerfetzten Karchysi.

39. Reisetag: Das Brennende Meer

Ihr geratet in ein Meeresgebiet, in dem das Wasser immer dunkler wird, so als schwimme schwarzer Schlamm darin. Verrottete und verbrannte (?) Algen sammeln sich an der Bordwand der *Lamea*. Es riecht nach Moder.

Efferdsieche (Krankheit der Stufe 6/10)

Nach einigen Wochen auf See kann es mit 5 % Wahrscheinlichkeit pro Woche zum Ausbruch der Efferdsieche kommen: Der Betroffene fühlt sich matt (KK halbiert), leidet unter leichtem Fieber (W6 SP/Tag), dem Sehstörungen und schließlich Halluzinationen folgen (in 25 % der Fälle sinkt **Sinnenschärfe** um W6, GE und FF je um 1). Die Krankheit endet erst beim nächsten Landgang, bisweilen führen Gebete und Gespräche zur Einkehr zu einer spontanen Genesung. Neckerkraut beugt der Erkrankung vor.

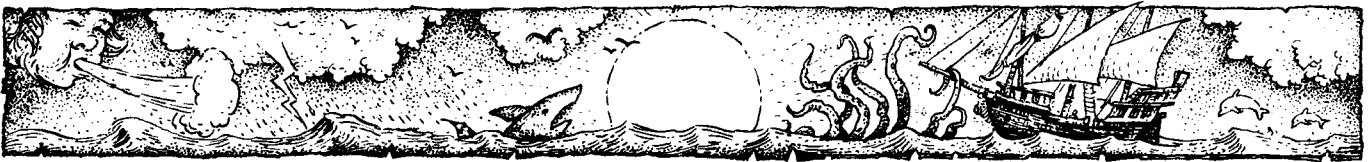
Nach Mittag senkt sich ein rauchiger Schleier über Sonne und Wolken, der Geschmack von Asche legt sich auf eure Zungen. Im Wasser treiben immer häufiger kleine Brocken: luftgefüllter Bimsstein. Schließlich meldet der Ausguck Unglaubliches. Kleine blaue und grüne Flämmchen tanzen stellenweise auf dem Wasser – keine Seeteufel, wie die Bordmagierin bald feststellt, sondern echte Flammenlohen. Seltener flackern auch menschengroße Flammen auf dem Meer und in gut 200 Schritt Entfernung steigt gerade eine gewiß acht Schritt hohe Feuersäule fauchend in den Himmel und sinkt wieder in sich zusammen. Überall blubbert es gierig. Das Atmen fällt euch schwer.

Meisterinformationen: Die Seeleute überstürzen sich vor Befürchtungen und auch Helden, denen eine **AG-Probe** gelingt, glauben, dass die Welt aus den Fugen geraten sei. Hier steigen Faulgase aus dem Tiefseeboden an die Oberfläche und entzünden sich am treibenden Bimssteinen – Überreste einer untermeerischen Eruption. Harika sieht bis zum Horizont keine Ausweichmöglichkeit, sie vertraut auf ihr Glück und hält weiter auf die Zone des entflammten Wassers zu, in der Hoffnung, bald wieder die schieferblauen Fluten vor sich zu haben. Die Hitze ist so groß, dass Menschen W6 SP/Stunde erhalten. Das Holz des Schiffes trocknet langsam, aber sicher aus und ist schließlich in Gefahr, sich zu entzünden. Flammenlohen können urplötzlich aus dem schwarzen Wasser schießen, an der Bordwand entlangrauschen und Seeleute versengen (W20 SP).

Sorgen Sie dafür, dass die Helden auf die *Prinz Shafir* müssen, z.B. weil dort zuviele Seeleute durch Verbrennung ausgeschieden sind. Während die Helden unter dem Kommando von Siberius mit anpacken, werden die Karchysi auf die Holzgefährte aufmerksam.

Verfaulende Schwärme

Du stierst in den verrauchten Himmel. Irgend etwas ist dort und beobachtet dich. Unerwartet schälen sich, vielleicht eine Meile entfernt, schwarze



Schatten aus dem wabernden Qualm.
Ein langgezogenes Kreischen ist zu hören.
Als die Schatten auf die Schiffe zuhalten,

entpuppen sie sich als graugeflügelte Flugechsen, denen die Leder- und Schuppenhäute ihrer widerwärtig langen Gliedmaßen in Fetzen herabhängen und sich lösend ins Meer klatschen.

Es sind viele. Ein ganzer Schwarm. Fünfzig? Hundert? Die Seeleute um euch herum sind wie gelähmt. Groß wie Riesenalken umkreisen sie geifernd die drei Schiffe, klappen raspelbewehrte Schnäbel metallisch auf und zu.

Wie auf ein Kommando stürzen sie sich auf die Schiffe, beißen sich an Rahen, Tauen und Masten fest, umklammern Reling, Spanten und kralen sich tief in das Holz. Selbst aus dieser Entfernung könnt ihr erkennen, wie sie jedoch schnell von der *Prinzessin Lamea* und der *König Tolman* ablassen: Bunte Schimmer in allen Regenbogenfarben umgeben plötzlich die beiden Segelschiffe, die fliegenden Ungetüme kreischen hohl und taumeln hinweg. Einige trudeln in die dunklen Wogen, Fleischfetzen treiben von ihnen davon. Die *Prinz Shafir* aber bleibt dunkel, die Flugechsen pumpen alle Kraft in ihre löchrigen Schwingen, und tatsächlich: Ein Knarren fährt durch das Holz, das Schiff bekommt Schlagseite und erhebt sich langsam in die Lüfte!

Meisterinformationen: Hier zeigt sich die Wirkung der heiligen Alveransfeder von Teremon: Ohne ihren Segen kann die *Shafir* zur Beute für die Karchysi werden. Alles an Bord rumpelt über- und durcheinander. Unten werden die *Tolman* und die *Lamea*, deren Hornissen mittlerweile eine Bolzensalve nach der anderen abge-

ben, immer kleiner. Rauchschwaden wabern über Deck. Wenn die Helden Halt finden (*GE-Probe+HA*), können sie einzelne Kreaturen attackieren. Sollte ein Karchysi niedergemacht werden, nimmt sogleich ein anderer seinen Platz ein.

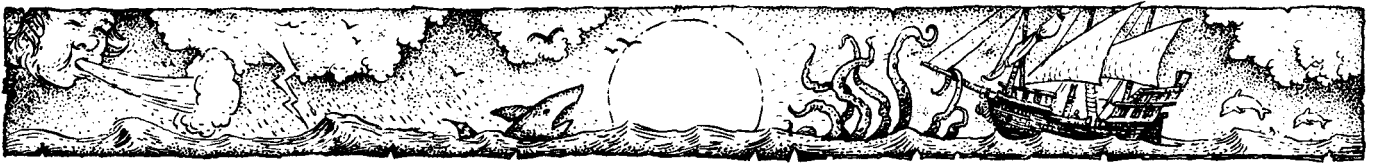
Der Quallenfriedhof

Ihr wisst nicht, wie lange ihr schon durch die Lüfte schaukelt, getragen von Monstern aus den Abgründen namenloser Verdammnis. Unter euch blaken die Flammen des Meeres. Da seht ihr in der Ferne eine graue, unförmige Masse auf der Wasseroberfläche, auf die die Karchysi zuhalten. Ihr seid bereits über dieser Ausdehnung grauer Klumpen, als die Wesenheiten um euch herum pfeifend zu krächzen beginnen – fast wie ein hämisches Lachen. Dann lassen sie gleichzeitig los!

Eure Herzen stehen einen Moment still. Ihr rast unaufhaltsam in die Tiefe, immer schneller werdend, während euch die Geflügelten umkreisen, um die Angst in euren Augen zu sehen. Ihr hört den Aufprall nicht, ihr spürt ihn nur noch. Holz splittert, die Luft zerreißt vor euch, etwas bohrt sich in (HELD)s Bein, Dunkel platzt in eure Gedanken.

Meisterinformationen: Verteilen Sie auf jeden Helden 3W20 SP oder gerade so viel, wie er noch ertragen kann. Die *Prinz Shafir* zerschellt in tausend Teile, der größte Teil der Besatzung kommt dabei ums Leben. Das Schiff wurde geknackt wie eine Nusschale und die Karchysi schwirren heran, um ihre Beute zu ergattern.

Wenn die Helden wieder zu sich kommen, sind sie von Schmutzge-



räuschen umgeben, die Dutzende Geflügelte abgeben, während sie die Leiber der Seeleute verspeisen oder noch zappelnde Opfer mit ihren Klauen greifen. Auch den schwerverletzten Helden scheint dieses Schicksal zu drohen, schon kommen einige der faulenden Echsen mit schnappenden Mäulern auf sie zu. Der einzige intakte Gegenstand ist die bronzene Tauchglocke, der als Schutz dienen kann. Schleppen sich die Helden, bedrängt von den Karchysi dorthin und schaffen es, die Glocke aufzurichten (KK 30), sind sie vor den Angreifern sicher, die noch stundenlang dröhnend gegen das Metall picken. Ausser den Helden gelingt aus eigener Kraft nur dem gewandten *Jabato*, der Magierin *Mirhiban* und dem listigen Kapitän *Siberius* die Flucht unter die Glocke. Bei jedem Versuch, weitere Seeleute oder Passagiere zu retten, zieht ein Held die Aufmerksamkeit von W6 hungrigen Karchysi auf sich.

Meisterinformationen: Erst in den Abendstunden verschwinden die Flugechsen langsam, bald ist in der Dunkelheit kein Geräusch mehr zu hören als das ferne Glucksen von Wasser und das Rauschen von Feuerlohen auf dem Meer. Die Karchysi haben sich auf ihre Nesselbäume zurückgezogen und warten auf den nächsten Tag.

Zwischen Nesseln und Quallen

Der graue, teils transparente Boden der 'Insel' wirkt wie ausgehärtetes organisches Material – ähnlich Chitin. Stellenweise ist er noch nachgiebig bis glibberig. Wenn die Helden aus ihrem Schutz kriechen, finden sie nur noch zerrissene Leichen vor, ein geborstenes Schiffswrack und Einzelteile der Ladung (siehe *Anhang*) über einen ganzen Acker Fläche verstreut. Koschbasaltplatten haben sich tief in das Inselmaterial eingegraben, Kisten mit Kajuboknospen sind aufgeplatzt.

Meisterinformationen: Der Hort der Karchysi ist ein Friedhof der Riesenquallen: Hierhin treiben sterbende Quallen, um zu einem einzigen, grauen Berg zu verschmelzen. Nesselentakel von bis zu hundert Schritt Länge recken sich stellenweise grotesk in die Höhe, durch Salz und Asche verfestigt, aber sehr brüchig. Das ganze begehbare Areal, immer wieder von schleimigen 'Prielen' durchsetzt, hat grob einen Durchmesser von fünf Meilen. Auf der gegenüberliegenden Seite horsten nachts die gut 200 Karchysi, eingewickelt in ihre Schwingen und umgeben von grossen, grauen Kokons. Stutzen die Helden angesichts der Taucherglocke und der Unzahl von Kajuboknospen, weiht sie *Siberius* endgültig in die Ziele der Mission ein und berichtet von *Harikas* gewaltigen Enduriumfund.

Frühere Opfer

- Achthundert Schritt entfernt findet sich das Skelett eines einäugigen Riesen, halb von der Quallenmasse absorbiert: Ein Zyklop, der noch ein durch Salzwasser verrostetes Schwert in seiner Hand hält.
- Tief im Innern der Inselmasse kann man manchmal Holztrümmer, Eisenbeschläge und ganze Galionsfiguren, eine davon eindeutig aus der Zeit vor *Bosparans Fall*, erkennen. Teilweise sind diese Relikte noch zu erreichen (über Tauchgänge mit *Kajubo*), da sie sich in den ehemaligen Verdauungsgängen der Medusen befinden.
- Eine Meile westlich liegt ein Thron aus Bast mit Ledergürteln, deren Dimension und Anordnung wirkt, als ob (Probe auf *Tierkunde* und *Reiten* + 7) sie für einen Westwinddrachen gemacht seien ...
- Drei Meilen nördlich der Helden erstrecken sich die Überreste der havenischen Karavelle *Fürst Halman*, die vor dreissig Jahren nicht mehr von einer Güldenlandfahrt zurückkehrte. Wie durch ein Wunder ist hier noch eine intakte Hornisse zu entdecken. Das Schiff wirkt, als sei es noch einige Tage lang gegen die Karchysi verteidigt worden, die Seeleute aber

Karchysi oder Drugonen, Häscher der gärenden Lüfte, Diener des geflügelten Zerschmetterers

Erst auf den zweiten Blick erkennt man, dass diese Geschöpfe den aus Aventurien bekannten Fisch- und Flugechsen ähneln: lange Schädel mit stumpfen Styrnhörnern, graue Schuppenhaut, teilweise aufgerissen und das darunterliegende Fleisch zeigend, fünfgezackte Wirbelsäulen, durchlöcherter Schwingen mit sieben Schritt Flügelspannweite. Alle Körperteile der Karchysi wirken skurril langgezogen und feingliedrig, einer verhungerten Spinne ähnlicher als einem Schuppentier. Ihre Augen besitzen drei dunkle Pupillen, in ihren Schnäbel lauern Gebisse, die an Haifische erinnern, stets scheinen sie Hautfetzen zu verlieren. Ihr pfeifendes Krächzen ist für Menschenohren kaum zu ertragen.

Ob die Karchysi ein einstiges Echsenvolk sind, das unter einen dämonischen Fluch geriet, eine Dienerasse eines Vergessenen Gottes aus der Sechsten Sphäre oder misslungene Hexerei aus Urzeiten, muss ein Rätsel bleiben. Fest steht, dass sie schon seit Jahrtausenden im Brennenden Meer hausen. Einschlägige Hellsichtmagie zeigt ein magisches, latent daimonides (jedoch nicht thargunithotisches!) Gespinst, das jedoch nur in Wechselwirkung mit anderen Kräften zu stehen scheint.

Karchysi

MU 20 LE 30+W20 RS 4 AT 13 PA 9

TP 2W+3 (Schnabel), 1W+4 (Klauen)

GS 17/2 AU 200 MR 12 GW 13+

Optionale Kampfregelein: Fliegende Gegner, Sturzflug, Rudel (W20).

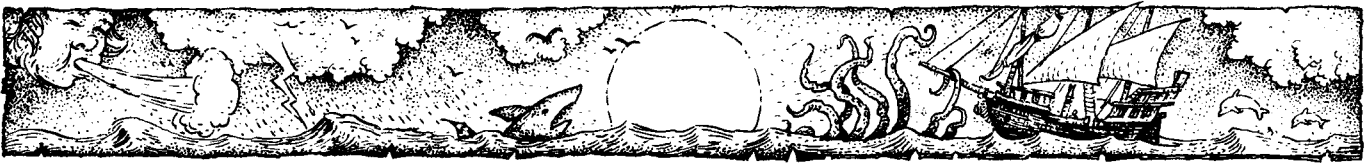
Die Karchysi regenerieren jede KR W3 LP. Süßwasser vernichtet sie jedoch fast schlagartig (etwa 3W20 SP für einen Eimer voll). Wer von einem Karchysi verletzt wird, erkrankt mit einer Wahrscheinlichkeit gleich der erlittenen SP in % an Paralyse.

schließlich doch besiegt wurden oder verdursteten. Das halbzerfallene Logbuch berichtet im letzten Eintrag: »Die Bolzen machen der Brut nichts aus, aber als sie *Tilisa* holten, platzte ihr Wasserschlauch, ergoss sich auf einen und verdampfte seinen ganzen Flügel.«

Flucht von der Insel

Den Helden sollte bald klar werden, dass es hier nur ein Ziel gibt: Überleben! Folgende Punkte sind handlungsentscheidend für das Drama auf dem Quallenkorpus, das sich über einige Tage hinzieht:

- Vorräte: Geborstene Kisten mit Nahrung gibt es zuhauf. Auch zwei, drei Heiltränke können noch gefunden werden. Die Helden können noch einige intakte Wasserschläuche auflesen. Unter langen Anrufungen (und notwendigen rituellen Zutaten, die die Helden auf dem Friedhof aufreiben können) ist es *Jabato* möglich, Salzwasser in Trinkwasser zu verwandeln. Entscheidende Erkenntnis ist, dass dieses in der Hitze des Brennenden Meeres wichtigste Lebenselixier, der Tod für die Karchysi ist. Doch wer käme auf die hesindevollkommene Idee, es schlicht einmal auszuprobieren. Es gibt kaum eine Situation, bei der es sich für einen Geweihten des Meeresherrn mehr auszahlt, *Efferds Wasserkrug* herbeizurufen.
- Verteidigung: Es scheint vielversprechend, aus den Trümmern der *Prinz Shafir* und den massiven Basaltplatten einen Schutz zu bauen, der eine zeitlang den Anstürmen der Karchysi widerstehen könnte. Dauerhafte (aber ohrenbetäubende) Sicherheit bietet nur die Tauchglocke – bis die Karchysi endlich auf die Idee kommen, sie mit vereinten Kräften einfach hochzuheben ... Die Hitze des Meeres fügt W6 SP/Tag zu. Mögliche Erkrankungen an der Paralyse oder bereits vorherrschender *Efferdssee* verschärfen die Lage weiter.
- Die Karchysi verhalten sich eher uneinheitlich: Mal schicken sie ein



ganzes Geschwader gegen die Helden aus, dann scheinen sie wieder ganz vergessen zu haben, dass es noch Frischfleisch gibt. Einzelne Geflügelte können auf Helden aufmerksam werden, die sich über den Quallenfriedhof schleichen. Wer die schlafenden Kreaturen in ihren Horsten aufsucht, wird jedoch bald alle zweihundert Karchysi im Nacken haben.

● **Flucht** auf konventionelle Weise scheint schwer möglich: Schwimmer ersticken an den Methangasen, zusammengebastelte Flöße werden sofort von den Karchysi attackiert. Erfolg versprechen manche astralintensive Kombinationen: Sollte es gelingen, einen oder mehrere Karchysi mit HERR ÜBER DAS TIERREICH zu beherrschen, sollte eine Flucht ritlings gelingen. Jede andere Art von fliegenden Gruppen (Djinnen/Dämonen, Hexen, in Vögel Verwandelte) erregen die Aufmerksamkeit der Inselherren. Legen Sie hier der Gruppe keine Steine in den Weg. Eine Flucht aus ihren eigenen Fähigkeiten heraus ist durchaus erwünscht.

● **Hilfe:** Siberius mag zwar mit der *Wunderbaren Verständigung* den Geweihten auf der *Lamea* und *Tolman* mitteilen können, dass noch einige am Leben sind, muss jedoch vorher davon überzeugt werden, seine Identität als Mondschaten zu offenbaren (Gegenleistung!). Aber auch er kann die Lage des Quallenfriedhofs nur vage angeben. Damit

können Sie den Zeitpunkt des Eintreffens der durch den Avesegen vor den Karchysi geschützten Schiffe als Joker verwenden, der dann ausgespielt wird, wenn die Gruppe kurz vor dem Ende ist. Mittels des Rituals ZEICHEN SETZEN (siehe *Der Tiefe Süden*, S. 88) hofft Jabato auf Hilfe und warnt zugleich. Dieses Signal wird zwar von den Magiern aus Harikas Flottille nur schwer erkannt, sehr wohl aber von einer anderen Partei: Die Ziliten, denen man bereits früher begegnet ist, sind offenbar ebenfalls vor der 'Plage des Chr'Ssir'Ssr' behütet und bieten – je nachdem wie sie zuvor behandelt worden sind – mehr oder weniger freimütig ihre Hilfe an. Letztlich sollte den Helden die Flucht aus dem brennenden Meer gelingen – auf welche Weise, bleibt Ihnen überlassen. Die alananische *Monzanith* passiert das Brennende Meer dank Steineichenverbau und Segnung durch die Alveransfeder unbeschadet kurze Zeit nach den Horasiern.

Jeder, der diese Episode überlebt, darf einmal auf seine *Höhenangst* würfeln: Bleibt er auf oder unter seinem Wert, sinkt dieser dauerhaft um einen Punkt. Würfelt er jedoch 19 oder 20, steigt die schlechte Eigenschaft permanent um eins.

Gestrandet

»*Lakaut* ist die letzte und jüngste der Sieben Winde. Sie lässt dem Meer Wassersäulen entstehen, in deren Mitte sie tanzt und singt. Oftmals scheuchen ihre wäbriigen Finger die Bewohner der Tiefe auf, und große Kraken und rotäugige, bössartige Fischungehuer erheben sich aus den Wellen.«

—Wind- und Flautenzauberei, *Exemplar auf der Prinzessin Lamea*, thorwalsche Abschrift von 67 v.H.

45. Reisetag: Der Wogenbund

Nachdem der Schrecken des Brennenden Meeres hinter den zwei verbliebenen Schiffen liegt und um die Toten getrauert wurde, gibt es endlich wieder Grund zur Freude: Harika verkündet, dass man dem Gildenland mittlerweile näher als Aventurien sei – und dass es eine Hochzeit zu feiern gilt. Kaum, dass *Raskaja Ingirsdottir* im Festgewand und der Derograph *Alessandrian Arivorer* in einer feierlichen Zeremonie ihr 'Ja' gehaucht haben, brandet Jubel unter den Seeleuten und Passagieren auf, eine Laute spielt auf, Weinkrüge machen die Runde.

Fremde Sterne

Helden mit hohem TaW: *Sternkunde* erkennen bald, dass sich die Stellung sämtlicher Sternbilder immer weiter nach Osten verschiebt, je weiter man nach Westen gerät. Auf Höhe des Efferdwalls, den die Gruppe Anfang Ingerimm erreicht, steht das Sternbild Hammer und Amboss, das hier exakt den Meridian einnehmen sollte, noch sichtbar weiter gen Osten. Im Westen sind noch die blau-weißen Sterne des Eisbären zu erkennen, der eigentlich bereits seit einem halben Mond untergegangen sein sollte. Was bedeutet das für die Zeitrechnung und Astrologie im Gildenland, das ja noch etliche tausend Meilen weiter nach Westen reichen soll?

Bald nachdem die Expedition das Brennende Meer verlassen hat, erreicht sie den Punkt, an dem die Sonne derzeit im Zenit steht und daraufhin scheinbar falsch herum über den Himmel wandert: Tatsächlich ist ihr Zenit jedoch in den Norden gewandert. Wenn die Schiffe die Singenden Inseln erreicht haben, sind sie am südlichsten Punkt der Reise angelangt, weit jenseits des Äquators.

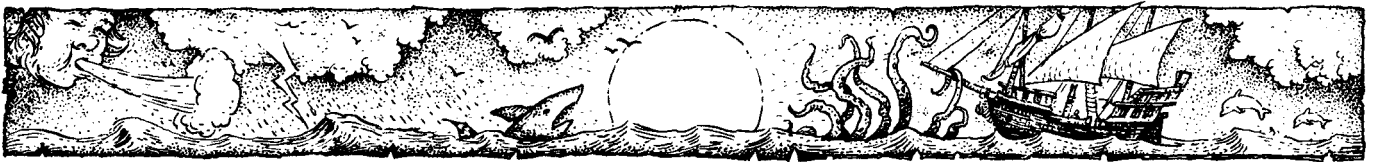
Meisterinformationen: Gönnen Sie der Gruppe ein ausgelassenes Fest an Bord, das die Erinnerung an die Fährnisse dieser Reise zumindest stundenweise verblässen lässt. Helden mit TaW: *Wettervorhersage 10+* haben jedoch schon jetzt ein mulmiges Gefühl.

46. Reisetag: Wasserhosen

»Die schnell aufsteigende Sonne hat die Luft bald erwärmt und lässt den Werwolf, den du vom Feiern hast, noch stärker spüren. Es weht eine steife Brise. Am Himmel kräuseln sich Wolken zu ganzen Spiralen und seltsamen Formationen, finstere Wolkengeschwülste treten immer wieder dazwischen und lassen blaue Blitze zucken. "Oh nein. Nicht *Lakaut!*" hörst du den Steuermann rufen. Doch da steigt auch schon Gischt aus dem Meer auf, die Brise steigert sich zum heulenden Sturm und du siehst mit geweiteten Augen, wie sich wirbelnde Windschläuche aus den Wolken bis auf die Wasseroberfläche herabsenken und das Meer in gigantischen Säulen aufsteigen lassen. Um dich herum tanzt nur noch weißer Schaum. Ihr seid in die Zugbahn von Wasserhosen geraten ...«

Der plötzlich aufgezogene Sturm trifft die zwei Schiffe fast unvorbereitet: Matrosen gehen über Bord, Segel zerreißen, die Takelage flattert nur sinnlos im Wind. Aus den Wogen springen bisweilen übermütig bis zu sechs Schritt lange Seedrachen mit silbernen und dunkelblauen Schuppen: Verspielte Gischtwürmer, die selbst vor *Salti* über die Schivonelle nicht zurückschrecken. Das Schiff gerät sehr nahe an eine malmende Wassersäule, dessen Sog lose Gegenstände an sich reißt. Der Steuermann kann nur mit Unterstützung eines nahebei stehenden Helden das Ruder halten (*KK-Proben*), das bald jedoch ohnehin bricht. Die *König Tolman* verschwindet immer wieder hinter Wellenbergen, scheint jedoch auch nicht besser manövrieren zu können – bis es schließlich zum Zusammenstoß kommt:

»Diese Wassersäule scheint bis Alverans Pforten zu reichen, so weit ragt sie in den wirbelnden Himmel auf, verschlingt alles, was ihr zu nahe kommt. Die *Lamea* erklimmt gerade wieder einen Wellenberg, dein Magen dreht sich. Du erkennst ein Dutzend Schritt tiefer und nur dreißig Schritt entfernt die große Schivone in einem Wellental. Menschen laufen



panisch umher, werden von Bord gespült. Da erhebt sich ein Brecher hinter dem Schiff und lässt es direkt auf die *Lamea* zurasen. Du siehst die Galionsfigur der *Tolman* immer größer werden, die Schreie einiger Seesoldaten übertönen den Sturm, dann rammt sich der Bug des Königs mit monströsem Krachen und Bersten in die Breitseite der *Prinzessin*.«

Meisterinformationen: Helden können hier je nach Entfernung zwischen 4W6 und W6 TP erhalten, in jedem Fall wird – falls nicht angeseilt – eine *GE-Probe*+7 nötig, um nicht das Gleichgewicht zu verlieren und in die tosende See zu fallen. Zum Glück legen sich die stürmischen Wasserhosen so schnell, wie sie entstanden sind und hinterlassen nur aufgewühlte See.

Das Riff

Als der Sturm langsam abflaut, erheben sich vor euch Untiefen aus dem Ozean und zaubern türkisblaues Wasser zwischen die Wogen. Ein langgezogenes Riff, auf das euch der Wind zutreibt. Kurze Zeit später läuft der Rumpf der *Lamea* auf das Riff auf. Ein, zweimal werdet ihr von den Wogen weitergeschoben, dann kommt ihr endgültig zum Stillstand. Scharfkantiger Korallenkalk ragt durch die zerstörte Breitseite, im flachen Wasser tummeln sich bunte Tropenfische. Die *Tolman* hat schwere Schlagseite, wirft hinter euch Anker und lässt zwei Beiboote zu Wasser. Die Schiffszimmerleute müssen bald kopfschüttelnd feststellen, dass die Schäden zwar theoretisch ausgebessert werden könnten, dazu jedoch

das Material fehlt: Holz und Segeltuch, alle Ersatzmasten und -planen wurden schon aufgebraucht. Offensichtlichste Lösung schiene das Aufgeben und Ausschlagen der *Lamea*, was für Harika jedoch nicht in Frage kommt, zumal auf der *Tolman* längst nicht genug Platz für alle Besatzungsmitglieder ist und demzufolge ein Teil der Mannschaft hier gelassen werden müsste ...

Das öde Korallenriff hat eine Breite zwischen 100 Schritt und einer knappen Meile, es erstreckt sich in Nordwest-Südost-Richtung so weit man blicken kann (Länge von gut 40 Meilen). Zwischendurch erhebt sich der Kalk zu trockenen Felsen, von Seeigeln bevölkerter Tuffstein ragt gelegentlich aus dem Meer.

Meisterinformationen: Gefahren in Efferds Zaubergarten drohen nur von gestörten Scherenkrabben und manchen Streifenhaien für Taucher (*Bestiarium* 168).

Zwischen Rubec und Harika kommt es auf alle Fälle zum Streit: Der Konteradmiral sieht nur das Ziel der Expedition und interessiert sich nicht für verlorene Schiffe oder Menschen: *“Wo gehobelt wird, da fallen Späne. Die König Tolman wird die Fahrt fortsetzen und den Auftrag erfüllen.”* Lassen Sie die Helden bereits rechnen: *“Auf die zwölf Quader Proviant können wir nicht verzichten. Wie wir es auch drehen und wenden, wir müssen vierzig Mann zurücklassen, um eine reale Möglichkeit zu haben, rechtzeitig anderes Land zu erreichen.”* Wenn bereits zerknirscht eine Entscheidung getroffen wurde, wird eine interessante Entdeckung gemacht:

47. Reisetag: Alte Feinde

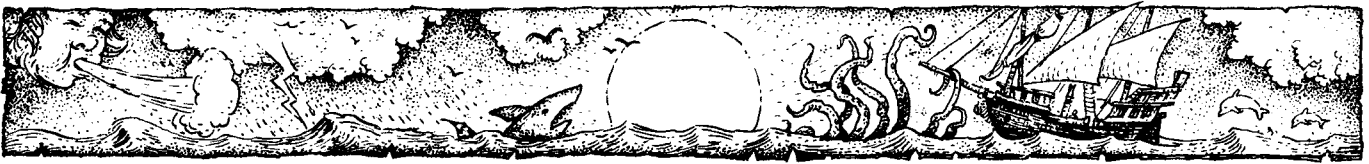
Vier Meilen entfernt hat der Sturm die *Monzanith* auf das Riff geworfen, wodurch die Karavelle querschiff auseinandergebrochen ist. Wenn die Helden das Wrack entdecken, sieht man bereits, dass die Al’Anfaner um Capitano *Coragon Kugres* alle Ladung geborgen haben, Armbrüste und Klingen ausgegeben und die Rotzen in neue Positionen gebracht wurden, denn dank Stygira hat man die Nähe der horasischen Schiffe bereits bemerkt.

Kaum, dass Rubec von der Anwesenheit der Al’Anfaner erfährt, lässt er ebenfalls kleine Kommandos auf das Riff ausschwärmen, ein Beiboot ständige Wache halten und zwei Geschütze auf wogenumspülten Korallenkalk montieren. Schnell gerät die Situation zu einem Stellungskrieg im Nirgendwo eines endlosen Ozeans.

Diplomatie

Meisterinformationen: Ein Held mit TaW: *Holzbearbeitung* 7+ kann bereits aus der Ferne abschätzen, dass das exzellente Steineichenholz der *Monzanith* ausreichen würde, um die Schäden auf der *Tolman* und der *Lamea* zu beheben und zudem (*Rechnen-Probe*+3) für die überlebenden 75 Al’Anfaner genug Platz und Vorräte auf beiden Schiffe wäre. Ein Kampf zwischen beiden Parteien würde zu etlichen Toten führen, bis eine Seite einen Erfolg erringen kann – warum also nicht über den eigenen Schatten springen und mit dem Feind zusammenarbeiten?

● Harika, ebensowenig ein Freund der Pestbeule des Südens wie Rubec, lässt auf diesen Vorschlag hin zunächst einige Schimpfpiraden los, seufzt aber dann: *“Also, gut. Versuchen wir’s, bei Swafnir!”* Rubec poltert gegen die Entscheidung, mit dem Hauptfeind zusammenzuarbeiten, wird aber – nachdem die Entscheidung gefallen ist – überraschend ruhig und zieht sich auf die *Tolman* zurück.



● Für eine Delegation zu den Al'Anfanern sind am ehesten (Spieler-) Geweihte geeignet, die anderen Helden begleiten die Gruppe als Eskorte. Schüren Sie durch alanfische Späher und auf die Gruppe gezielte Armbrüste die Angst vor einer Falle der Meridianer. Auf der anderen Seite sind es zwei alanfische Magier und die Avesgeweihte *Phexiane Jaraldos* (Borongeweihte haben sich ob ihrer Schweigsamkeit für diplomatische Gespräche als untauglich erwiesen) mitsamt drei Kriegern der Basaltfaust, die den Horasiern (bis auf IGNIFAXIUS-Reichweite ...) entgegenkommen, sobald diese die Adlerflagge und das Friedensbanner der Tsa in Sichtweite der Karavelle schwenken.

● Erste Probleme ergeben sich freilich durch das Protokoll: Coragon Kugres ist nicht bereit, mit Parlamentären zu verhandeln, sondern will Harika sprechen. Neutraler Ort kann nur ein Korallenkliff sein, jeder darf nur sechs Mann Bedeckung mitnehmen. Zu Sonnenuntergang wird das Treffen stattfinden. Harika wählt natürlich die Begleitung der Helden (und evtl. der Bordmagierin).

Zehn Schritt stehen sie euch gegenüber unter dem schwarzen Banner Al'Anfas: der gedrungene Kapitän Kugres, drei weitere Offiziere und drei Basaltfäuste. Abendrot wirft blutige Schatten und lässt die Falten des Misstrauens und Zweifels noch tiefer wirken. *„Im Namen des gekrönten Raben: Was ist Euer Angebot?“* ruft der Einäugige herüber.

Meisterinformationen: Harika fordert das Holz, Bewaffung und Ladung der *Monzanith* sowie die Entwaffnung aller Al'Anfaner. Dafür sollen sämtliche Al'Anfaner an Bord der horasischen Schiffe untergebracht werden und das Guldland lebendig erreichen. Für ihre Sicherheit verbürgt sich die Admiralin im Namen Travia: *„Wir sind über 2.000 Meilen von unseren Heimatländern entfernt. Wollt Ihr hier sinnlos in den Diensten Eures Patriarchen sterben?“* Kugres ist schnell realistisch, fordert aber ein Mitspracherecht seiner Offiziere an der Schiffsführung, die weitere Unterhaltung seiner Leibgarde von Elitekämpfern und eine brüderliche Teilung aller Schätze und allen Wissens, das im Guldland entdeckt wird. Es sollte einiges

Hin und Her geben, ehe – unter Mitwirkung der Helden – ein Kompromiss zustandekommt. Von dem zum Kristallschädel gehörigen Jadeauge erzählt Kugres nichts – diesen Trumpf will er noch im Ärmel behalten.

Zum Problem wird, dass es auch auf Seiten der Al'Anfaner eine Fraktion gibt, die keinesfalls mit den Vinsaltern zusammenarbeiten möchten: *Stygira* (oder, falls bereits tot, eine kahlköpfige Boronsdienerin) schleicht sich im Schutze der Dunkelheit zusammen mit vier Seekriegern und zwei Basaltfäusten an den Verhandlungsort, um die Gespräche platzen zu lassen. Helden dürfen mit einer *Gefahreninstinkt*-Probe +5 reagieren, dann bohrt sich ein mit *Kukris* vergifteter Pfeil in Harika, Klingen werden blank gezogen und die Niederhöhlen brechen los. Kugres merkt schnell, was hier gespielt wird und wirkt als beruhigendes Element, so dass bald Horasier und Al'Anfaner zusammen gegen die Meuchler vorgehen und der Capitano schließlich unter Tränen seiner eigenen Geliebten den Sklaventod zwischen die Rippen stoßen muss. Harika muss aufopferungsvoll von einem Helden (z.B. mittels KLARUM PURUM, mindestens 12 ASP) gerettet werden, andernfalls hat Kugres natürlich ein *Antidot* dabei, man weiß ja nie bei dieser Gesellschaft ...

Tagelang wird Holz und Material hin und her geschafft. Die *Monzanith* gleicht bald nur noch einem Schiffsgerippe. Hämmern und Sägen erfüllt alle Decks auf der *Lamea* und der *Tolman*, die neue pechschwarze Segel erhält, bei deren Anblick Konteradmiral Rubec jedesmal puterrot wird. Bald sind die beiden Schiffe wieder seeetüchtig und mit ausreichend Trinkwasser ausgestattet. Die Al'Anfaner bleiben größtenteils unter sich, Misstrauen herrscht überall, doch man ist aufeinander angewiesen. Einige Offiziere um Capitano Kugres haben Kabinen erhalten. Bestaunt wird die Möglichkeit der Südländer, auch den Längengrad recht exakt zu bestimmen. Schließlich werden sechs Tage nach dem Sturm wieder die Anker gelichtet und weiter mit frischem Wind gen Westen gesegelt. Al'Anfaner und Horasier haben ihren eigenen Horizont überschritten und sich darauf besonnen, dass sie alle Aventurier sind.

Insubordination

Amulett der Herrschaft

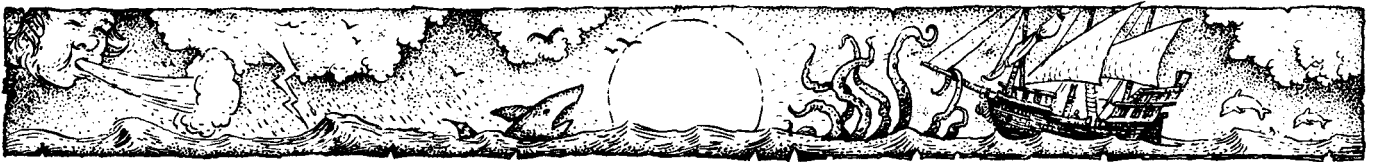
Meisterinformationen: Als sich der Streit zwischen den beiden Admiralen Harika und Rubec zuspitzte, sah der Druide *Matajew* endlich seine Möglichkeit gekommen, Macht über die Expeditionsflotte zu erhalten: Von dem ohnehin schon kurz vor dem Öffnen des *Primärattests* 23 stehenden Konteradmiral fertigte er ein AMULETT DER HERRSCHAFT, mittels dessen er von Chetoba kontrollieren kann und ihn schließlich Harika des Kommandos entheben lässt. Solange Matajews Beherrschungen durchaus Rubecs Grundüberzeugungen entgegenkommen, merkt dieser nicht einmal, dass er eine Marionette ist ...

Das Amulett (ein Stück Leder mit etwas geronnenem Blut von Rubec) trägt der dicke Kreaturensammler immer an einer Kette um den Hals. Wird es zerstört, endet die Beherrschung.

53. Reisetag: „... entziehe ich Euch das Kommando!“

Meisterinformationen: Rubec übernimmt einen Tag nach der Abreise vom Riff die Macht, während gerade die drei Schiffsführer und die Helden in der Offiziersmesse der *Lamea* ihre Besprechung abhalten. Die *Tolman* geht längsseits und schickt waffenstarrende Seesoldaten hinüber, die sich durch nichts beirren lassen.

Harika erläutert gerade den weiteren Weg anhand einer Karte, als Tumult vor der Tür zu hören ist, die sogleich darauf berstend aufgestoßen wird. Ein ganzes Dutzend Seesoldaten der *Westwinddrachen* marschieren herein, Speere und geladene Armbrüste im Anschlag. *„Was soll das?“* faucht Harika. Konteradmiral Rubec von Chetoba erhebt sich langsam und entrollt ein gesiegeltes Dokument. Er spricht mit feierlicher Stimme, die keinen Widerspruch duldet: *„Im Namen Ihrer Horaskaiserlichen Majestät enthebe ich Euch, Harika von Bethana, Eures Postens als Admiralin und Kommandantin der Expeditionsflottille Guldland wegen Kollaboration mit dem Feind und Verrat am Staate. Kommisarisch bin ich als Leiter der*



Expedition eingesetzt – bis weitere Order aus dem Kaiserpalast eintreffen.“
Der bullige Admiral lächelt zynisch über die letzte Bemerkung.

Meisterinformationen: Widerstand scheint hier zwecklos. Sollten die Helden blank ziehen, werden sie schnell in ein Gefecht mit bis zu zwanzig Seesoldaten verwickelt. Harika rammt vor Wut ihren Schneidzahn in den Tisch der Offiziersmesse und blickt mit Verachtung auf Rubec: *“Ich wusste nicht, dass dir der Goldadler so sehr das Hirn rausgepickt hat. Das wirst du noch bereuen!”*

Harika wird auf die *Tolman* in eine Arrestzelle gebracht, ebenso ergeht es allen führenden Al’Anfanern sowie jedem, der Widerstand leistet. Die *Westwinddrachen* haben bald alles auf der *Lamea* unter ihrer Kontrolle, auch die Hylailier Söldner fügen sich, nachdem geklärt ist, dass Rubec ihren Sold weiterhin auszahlt. Die Entwaffnung der Basaltfäuste artet in ein Blutbad aus und endet mit dem Tod zweier Elitekämpfer – und von sieben Seesoldaten. Die übrigen Meridianer werden als Kriegsgefangene in Ketten gelegt und werden *“als erstes über die Planke gehen, sollte das Wasser knapp werden”*. Das führende Banner wird auf der *Tolman*, dem neuen Flaggschiff aufgezogen, auf das auch die Kupferplatte aus Havena (die sich Rubec in seiner Kajüte aufhängt) gebracht wird, während die Kiste mit *Nekkomak* im Kabelgatt landet.

Hartes Regime

Meisterinformationen: Unter Rubec weht ein schärferer Wind, als die Sieben Winde es je sein können: Sein Terrorregime verlangt unbedingten Gehorsam und hält drakonische Strafen für diejenigen bereit, die sich nicht fügen. In den nächsten Tagen werden die Helden wohl oder übel Zeugen des neuen Stils:

- Gruppen von W3+1 Seesoldaten patrouillieren ständig durch die Decks und fahren jeden an, der zu langsam zu arbeiten scheint.
- Eine Matrosin beschuldigt einen Schiffsjungen, ihre Geldbörse gestohlen zu haben. Es gibt weder Beweise für die eine noch für die andere Seite und so lässt Rubec dem Jungen die Rechte Hand wegen Diebstahls abhacken und der Frau die Zunge wegen Verleumdung herauschneiden.

- Die Al’Anfaner sind zwei Tage später im Unterdeck nur noch röchelnd zu hören. Sie haben immer noch kein Wasser bekommen, da sich offenbar einige patriotische Horasier die Freiheit nehmen, an die Landesfeinde kein Trinkwasser zu verschwenden. Teilen die Helden hier Wasser zu, kommt es zum Streit mit den Soldaten.

- Schließlich wird, nachdem der Platz in Arrestzellen eng wird, auch für geringe Vergehen die Todesstrafe ausgesprochen: Täglich geht jemand über die Planke ins Meer, wo die Dreiecksflossen der Schwerthaie und Tigerhaie (**Bestiarium** 168f.) lauern. Auch Helden können dies nur mit viel Glück und dank der nahen Küste (siehe unten) überleben.

Abenteurer, die irgendwie aufbegehren, wandern schnell – als bekannte Harikafreunde – ebenfalls in die Arrestzellen, aus denen sie nur für gelegentliche Verhöre geholt werden.

Unter Arrest

Die Arrestzellen auf der *Tolman* sind maximal sechs Rechschritt groß und enthalten stabile Hand- und Fußfesseln für sieben Insassen. Wasser- und Griesschale sind nur selten gefüllt. Die Tür zum Wachraum (W2 Wachen) ist keine acht Spann hoch und mit einer vergitterten Öffnung versehen.

Hier oder in einer benachbarten Zelle ist auch Harika untergebracht, an deren verschorften Hand- und Fußgelenken zu erkennen ist, wie sehr sie sich gegen die Gefangennahme wehrt. Capitano Coragon Kugres (mit einer gewaltige Beule am Hinterkopf und gebrochenem Bein) trägt noch immer das Jadeauge bei sich, das er nun auch vor den Helden offenbart.

Meisterinformationen: Ausbruchsmöglichkeiten sind langwierige Fummeleien an den Kettenschlössern mit Nägeln oder Ohrring (*Schlösser knacken* +3W6) sowie klassisches Überlisten der Wachen, die sich offenbar auch mal unerlaubterweise eine Flasche *Ingerimms Donnerschlag* gönnen. Wachwechsel erfolgt alle sechs Stunden.

57. Reisetag: Das Atoll der Menschenfresser

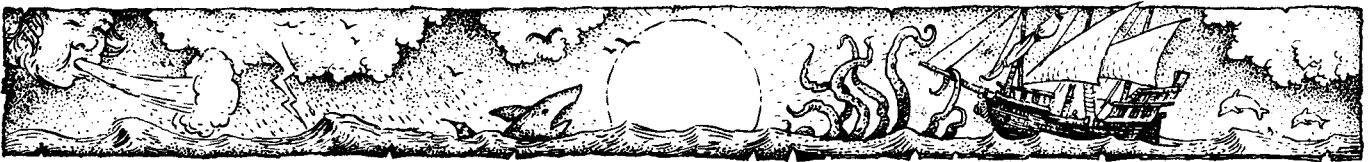
Inmitten der tropischen See wird ein Atoll gesichtet, das von Palmen und dichtem Buschwerk bestanden ist. Konteradmiral Rubec sieht, dass das Eiland auf keiner Karte verzeichnet ist, tauft es *Isola Aquilaura*, rammt an der Spitze eines Trupps von vier Beibooten, sechs Gelehrten und Geweihten sowie 15 Kämpfern mit zwei tragbaren Hornissen feierlich die Horasfahne in den weißen Sand und nimmt das Atoll für das Wiedererstandene Horasreich in Besitz.

Meisterinformationen: Helden, die noch nicht arretiert sind, können hier als freie Beobachter die Szene erleben. Vielleicht hat Rubec aber auch Harika und ein, zwei andere Gefangene mitgenommen, damit sie diesen Moment seines Triumphs erleben.

Kaum eine Stunde später zeigen sich Eingeborene der Insel: Gut fünfzig tiefbraune Menschen, mit ein wenig Ähnlichkeit zu Mohas, langem Haar und Goldschmuck, der bis zu den Knien reicht. Blaugrauer Lehm bröckelt von ihrer Haut, grüne Blätter verhüllen Körperteile. Sie scheinen unbewaffnet zu sein. Der Konteradmiral lässt sogleich Orchit von Hirschfuren mit dem Kristallschädel kommen, damit ein Dolmetscher zur Verfügung steht (siehe Funktionsweise des Panlinguanums auf S. 84). Der Praisogeweihte hat sich spontan entschlossen, hier aus Holz und Felsen eine kleine Kapelle des Sonnengottes zu errichten. Glasperlen werden an die Insulaner verschenkt.

Meisterinformationen: Die neugierigen Eingeborenen tun sich dadurch hervor, dass sie gerne Gegenstände, Mitbringsel – aber auch deren Träger – anlecken, wie um den Geschmack zu prüfen. Sie haben drei Dörfer von insgesamt 500 Bewohnern. Am nächsten Morgen fühlt sich der Geweihte von Hirschfuren endlich bereit, Verhandlungen zu übersetzen, doch durch das fehlende Jadeauge werden Rubecs Worte von Frieden, Geschenken und Teil einer neuen Zivilisation zum Verhängnis: Der Schädel hat Orchit nur unflätige Schimpfwörter beigebracht, die er nun den schnell zornigen Menschenfressern ruhig vorsetzt ...

Mit Kriegsgebrüll stürzt sich schließlich die Überzahl auf die Hellhäutigen und verschleppt ein halbes Dutzend, darunter auch den Praisogeweihten, zwei Offiziere – und den wertvollen Kristallschädel. Ihr Blattschmuck stellt sich als Waffe heraus: Ein Dschungelgewächs, das eisenharte und scharfkantiges Laub hervorbringt. Sie weichen auch vor den Bewaffneten nicht zurück und zwingen Rubecs Truppe zur Flucht auf die Schiffe. Das letzte, was Orchit noch verstehen konnte, war *“ein Topf voller Weißfleisch”*, den es *“zu Mitternacht als Festmahl”* gebe. (Tatsächlich auch nur ein Übersetzungsfehler des



Kristallschädels, denn die Tradition der Eingeborenen ist es, manche Gäste in Kokosmilch zu baden und anschließend abzuschlecken ...)

Menschenfresser

MU 11 LE 35 RS 1 (Lehm) AT 12 PA 10
TP 2W ('Sägeblatt') GS GST1 AU 55 MR 0
Fernwaffe (Wurfblatt, 1W+3): 12

Sturz eines Konteradmirals

Meisterinformationen: Die Helden können mehrere Taktiken entwickeln, um Rubec zu stürzen:

- Eine Flucht, mit oder ohne Harika, kann zu einigen versteinerten Holzrelikten auf der anderen Seite des Atolls erfolgen. Hier muss einst ein gewaltiges Schiff aufgelaufen sein, es sind noch Tonkrüge, Metallbeschläge, halbverrostete Kisten aus Zwergenstahl und Steintafeln mit bosparanischen Kapitallettern zu erkennen: Die Überreste der *Hiraton*, einer übergroßen (gut 80 Schritt langen) Oktere aus der Zeit des Fran-Horas, die allein aufgrund ihrer Größe die Fähnisse des Meers der Sieben Winde meisterte. Hier können die Helden unter Umständen noch zeitenüberdauernde Ausrüstung finden, sogar magische Artefakte, die ihnen bei der Zurückeroberung der Flottille helfen.

- Einzelne Offiziere zu einem Aufstand gegen Rubec zu überzeugen, fruchtet fast nur bei ehemaligen Untergebenen Harikas und spielt sich über heimliche Botschaften, kurze und von Verfolgungswahn geprägte Treffen ab. Die Hylailier Seesöldner sind nur bereit, auf einer der beiden Seiten einzugreifen, wenn es den Helden gelingt, vor Hauptmann *Mylkidos* die Treue zur echten Auftraggeberin – der Roten Harika – heraufzubeschwören.

- Das Debakel mit dem Kristallschädel kann genutzt werden, um Rubec vor der ganzen Mannschaft als unfähig darzustellen. Bringen die Helden den Kristallschädel von den Eingeborenen zurück, können sie das Jadeauge einsetzen und einen erneuten, mutigen Kommunikationsversuch mit den bereits die Feuer anfachenden Menschenfresser starten. Sind diese erstmal von der Friedfertigkeit der Sprecher überzeugt, nehmen sie gerne Verhandlungen um die Leben der Opfer auf und fordern stattdessen etwa persönliche Gegenstände der Helden, rote und blonde Haarpracht oder die 'lustige' Galionsfigur der *Lamea*.

- Befreiung und Bewaffnung der Al'Anfaner ist eine blutige und riskante Lösung: Zu tief steckt in den Horasiern das Feindbild. Bevor klar wird, dass Harika wieder das Kommando über das Schiff hat, wären sich die Besatzungen längst an die Kehlen gegangen. Zur Unterstützung von außen, etwa zur Errichtung einer 'Basis' in den Trümmern der *Hiraton*, sind sie nach einer Befreiung bei Nacht und Nebel optimal geeignet.

- Indizien auf die Beherrschung Rubecs durch Matajew können urplötzliche Verhaltensänderungen sein, die offenbar Rubec selbst verdutzen. Matajew beginnt nämlich mehr und mehr damit, Rubec Befehle sprechen zu lassen, die auf kurz oder lang zur Vernichtung der Schiffe führen sollen: Die Munitionslager werden fortan nicht mehr abgeschlossen, Seile, die zur Sturmsicherung dienen, werden für unwichtigere Zwecke eingesetzt. Auf der *Lamea* werden plötzlich 3W20 Bohrwürmer (fingerlang, AT/PA 5/0, LE 4, TP 1 SP) in den Schiffswänden entdeckt, die aus einem zerbrochenen Glas gekrochen sein müssen, das das Siegel der Festumer Glasereien trägt.

Einem Held, der Matajew zu gefährlich erscheint, raubt er (durch ein dressiertes Zirkusäffchen) ein Haar und fertigt eine WURZEL DER HERRSCHAFT an, die er unter der Blutulme im Frachtraum der *König Tolman* vergräbt.

Damit kann er dem Helden Halluzinationen vorgaukeln und ihm für jeden selbstzugefügten SP (kompensiert durch zwei Heiltränke) einen LP rauben. Sind die Druidenrituale erstmal erkannt, können sie mittels BEHERRSCHUNGEN BRECHEN+11 (+MR des Opfers) aufgehoben werden.

- Ist für Rubec abzusehen, dass er sein Spiel verloren hat, will er nicht ohne Ehre untergehen und fordert mit dem urigen Pailos in der Hand einen Zweikampf (vorzugsweise gegen einen rondrianischen Helden).

Matajews Menagerie der Magie

Ihr wagt euch hinab in den Schiffsbauch der *König Tolman*, wo sich dieser Druiden irgendwo verkrochen haben muss. Gezeter und Gekreisch verschiedenster Tiere schallt euch entgegen, überall trippelt, wieselt und fliegt etwas umher.

Meisterinformationen: Matajew kann durch das Herrschaftsritual jederzeit alle Sinne Rubecs mitbenutzen, ist also über alle Entwicklungen bestens informiert. Er zieht sich in den Sicherheitsraum des Unterdecks zurück, öffnet die Käfige seiner kuriosen Kreaturen und hetzt sie auf die Helden.

W3 Ikanariaschmetterlinge

Der schillernd bunt gemaserte Schmetterling verwirrt den Geist der Betrachter: Nach gelungener *KL-Probe* erkennt ein Held die Gefahr und blickt die Probe, verliert er W6 Punkte KL und muss erneut eine Probe darauf ablegen. Misslingt auch diese, gerät er in den Bann des Schmetterlings, kann ihn nur noch verzückt betrachten und muss alle 5 KR eine erneute *KL-Probe* ablegen, bei deren Misslingen er einen weiteren Punkt verliert. Erst wenn der Ikanaria erschlagen ist (*GE-Probe* +3), endet der Bann. Verlorene KL regeneriert sich nur mit einem Punkt pro Woche.

4 Leichhörnchen

LE 5 RS 0 GS 8 AU 20 MR 2 GW 1

Die pechschwarzen Nager mit dem spitzen Horn lassen sich von der Decke auf die Helden fallen (nur nach gelungener *Gefahreninstinkt*-Probe+15 ist *Ausweichen* möglich) und verursachen dadurch 2W6 SP.

2W20 Säbelzahnkaninchen

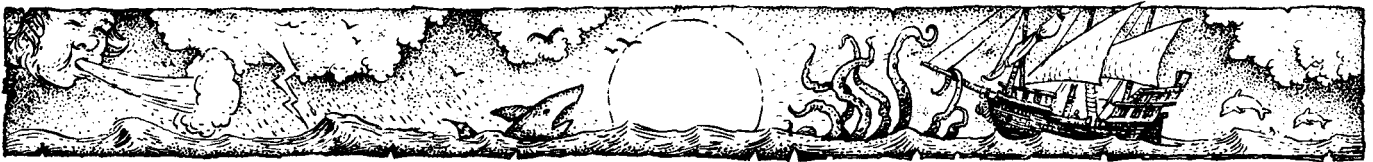
MU 10 LE 8 RS 1 AT 9 PA 4 RS 1
TP 1W+1 (Gebiss) GS 8 AU 30 MR -3 GW 2

Diese vermehrungsfreudigen Hybriden aus Orklandkarnickel und einer Silbertigerart sind vermutlich die einzige aggressive Kaninchengattung (siehe auch **AB 24**). Durch ihre ständiges Herumgehops sind sie nur mit AT+3 zu treffen.

1 Klammernmoloch

MU 8 LE 20 AT 14/9*PA 0 RS 1
TP 1W+2 (Biss) GS 11 AU 30 MR 12 GW 15

*) Umklammern/Beißen



Die grünhaarige Affencreatur versucht stets, einen Gegner zu umklammern und danach zu beißen. Einem Umklammerungsangriff kann man nur mit *Ausweichen* entgehen. Zur Befreiung aus diesem Griff muss eine *GE-Probe+4* und *KK-Probe+2* gelingen. Durch einen magischen Schutz werden alle Schadenspunkte, die der Moloch erhält, nicht von seiner LE, sondern von der des Umklammererten abgezogen.

- Matajews Kräfte (Werte siehe S. 82) sind bereits geschwächt (derzeit ca. 35 ASP), weswegen er sich entschlossen hat, mit einer fulminanten DRUIDENRACHE unterzugehen, wodurch er 61 ASP hinzugewinnt. Für *einen* Zauber, den er innerhalb der nächsten Stunde wirkt, ist die Probe um 5 Punkte erleichtert, seine Stufe um 5 Punkte erhöht.
- Eine 'Lunte' aus Tropfen von Hylailer Feuer führt bis zum Munitionsdepot ein Deck höher. Matajew entzündet sie während des Kampfes, so dass sie sich mit GS 1 (und nicht mit Wasser zu löschen) ihrem Ziel entgegenfrisst: Die Detonation würde die *Tolman* in tausend Stücke zerreißen.
- Ein KRAFT DES ERZES bindet Schwergerüstete (im Zweifelsfall ist der größte metallische Gegenstand die von der *Shafir* geborgene Tauchglocke), Nägel und Splinte fliegen aus dem Holz, Eisenketten spannen sich (*Ausweichen*, sonst W6 TP). Mittels EISENROST werden Metallwaffen unbrauchbar gemacht. ZWINGTANZ peinigt Gegner mit niedriger MR.
- Beachten Sie, dass Matajew gegen (elementares) Feuer besonders empfindlich ist: Fackeln und jede Feuerzauberei bringen SP-Zuschläge nach Ihrem Ermessen.
- Mit einer DUNKELHEIT, in der nur er etwas sehen kann, schützt er sich vor Fernangriffen und kampfmagischen Attacken. Wenn er sich in dieser Finsternis absetzen kann, erschafft er auf der Position der Helden mittels AEROFUGO ein Vakuum, das Gefäße zerspringen und selbst die ganze Schiffswand bedrohlich knirschen lässt. Durch HARTES SCHMELZE ist es ihm ein Leichtes, ein Leck in die Außenwand zu schmelzen.
- Wenn Sie Ihre Gruppe noch länger mit dem Druiden beschäfti-

gen wollen, wirkt er zuletzt noch eine SEELENWANDERUNG, wahlweise auf den Helden, den er bereits beherrscht hat, oder auf einen als einfältig bekannten Matrosen. Dieser verrückt dann im Druidenleib zu Asche und wird zur Gefesselten Seele. Mittels der Asche, des ausfindig gemachten Druidengeistes im neuen Körper und Zauberei vom Schläge GEISTER BESCHWÖREN und GEISTER AUSTREIBEN (beherrschen eventuell Magier der *Tolman*) kann es dann gelingen, die Seele des Opfers wieder in ihren angestammten Leib zu pflanzen. Letztlich wird Matajews Seele dorthin fahren, wo seine schlimmsten Alpträume nisten: die viergeteilte Domäne Widharcal mit dem Gesplitterten Berg.

60. Reisetag: Alte Ordnung

Klimpernd fallen die Orden und Auszeichnungen zu Boden. Rubec nimmt sich selbst die Insignien seiner Admiralswürde ab und reicht sie mit versteinerten Gesichtsausdruck Harika: "*Ruhm dem Reich!*" murmelt er. Die Seesoldaten fassen und eskortieren ihn zu den Arrestzellen. Wer kann schon sagen, was er unter dem Einfluss des Druiden begangen hat, was er selbst?

Meisterinformationen: Von Chetoba und zwei seiner Offiziere werden suspendiert und eingesperrt, bis irgendwann wieder das Horasreich erreicht ist: Harika will die Admiralität über diesen Fall entscheiden lassen. Ein Held mit ausreichenden Fähigkeiten (*Seefahrer* oder *Seeoffizier* 8+, *Kriegskunst* 6+) kann das Kommando über die *Tolman* erhalten, ansonsten wird dieser Posten der Navigatorin *Dalida d'Abbanza* übertragen. Mit den Eingeborenen kommt man bald in einen fruchtbaren Dialog und tauscht Handelsgüter aus. Sie berichten von einer 'Mauer des Meeres', die nicht weit im Westen liegen soll. Der Praiosgeweihte *Sonnenglut* will auf dem Eiland bleiben, um den 'Menschenfressern' die Lehren der zwölfgöttlichen Kirchen nahezubringen.

Der Derograph Arivorer überlässt den Helden die Ehre, dem neuentdeckten Stamm der Menschenfresser einen passenden Namen zu geben.

Der Efferdswall

Meisterinformationen: Die beiden verbliebenen Expeditionsschiffe nähern sich nun dem legendären Efferdswall, der sich über das gesamte Meer der Sieben Winde von Ifirns Ozean hinunter bis ans Südeis erstreckt. Ein mysteriöses, sich stets anders offenbarendes Meeresphänomen (WDSA 107f), das zu verhindern scheint, dass im Guldland gebaute Schiffe oder hauptsächlich mit Guldländern bemannte diese Linie überschreiten können, während aventurische Schiffe offenbar keine Probleme haben.

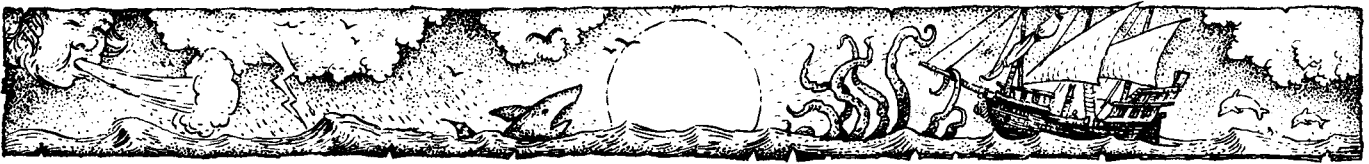
Es heißt, dass der Wall auf einem Fluch beruhe, den Efferd einst über die Kaiser des guldlandischen Imperiums und seine Untertanen gesprochen habe, als diese sich der Dämonenverehrung zuwandten und Charyptoroth anbeteten.

Dummerweise hat auch das Flaggschiff der Expedition, die *Prinzessin Lamea*, noch immer ein unentdecktes, charyptides Erbe an Bord. Und so kommt es, dass die Helden Zeugen einer ebenso gewaltigen wie furchteinflößenden Illusion werden, die man am ehesten noch mit der Wirkung des Zaubers HEXENKNOTEN oder den täuschenden Luftspiegelungen der Wüste Khôm vergleichen

könnte. Nur, dass diese Illusion vielhundert Mal gewaltiger ist und eine wahrhaft tödliche Barriere darstellt.

63. Reisetag: Die Weltenkante

Es ist früh am Morgen. Die Helden werden zum Reinschiffmachen geweckt. Oben an Deck nehmen ein gutes Dutzend Seeleute gerade ihre Arbeitsgeräte in Empfang, während achtern der rote Glutscheibe der aufgehenden Sonne zu erkennen ist. Plötzlich ist aus der Ferne erst leise, dann immer lauter werdend, rauschendes Getöse zu hören. Dann geschieht etwas, das der Mannschaft entsetzte Angstschreie entlockt. Praios Auge, der glutrote Sonnenscheibe am Horizont, versinkt plötzlich mit einem häßlichen, prasselndem Geräusch in Efferds Fluten und taucht das Meer in ein gurgelndes, rötlich-schwarzes Dämmerlicht, das schon wenige Augenblicke später rabenschwarzer Dunkelheit weicht. Das rauschende Getöse schwillt in dieser Zeit zu einem donnernden Inferno an, das in den gepeinigten Ohren der Seeleute wie der Urvater aller Katarakte, Wasserfälle und Sturzbäche klingt. Plötzlich erheben sich aus der Finsternis vor den beiden Schiffen zahlreiche sich drehende



Sternbilder aus den Fluten und erhellen die Szenerie langsam mit ihrem eiskalten Sternenlicht. Gischtchwaden treiben in neblig-schlierigen Fetzen über die Decksaufbauten, und verzweifelt versuchen die angststarrten Seeleute zu erkennen, was da vor den Schiffen vor sich geht. Plötzlich erschallt aus dem Ausguck ein schriller, sich mehrfach überschlagender Schrei: *“Abdrehen! Bei allen Göttern, abdrehen! Wir haben das Ende der Welt erreicht!”* Keine halbe Meile vor den Schiffen ist die gewaltige Bruchkante der Weltenscheibe zu erkennen, über die die Wassermassen des Meeres in Kaskaden in die leblose Schwärze des Nichts stürzen ...

Das Ende der Reise?

Natürlich lassen Harika und die Kommandantin Dalida d'Abbastanza sofort die Segel der beiden Schiffe reffen, die beide keine 200 Schritt vor der gewaltigen Weltenkante zum Stillstand kommen.

Zunächst einmal gilt es, eine Panik unter den Seeleuten vermeiden, wozu Harika die treuesten ihrer Untergebenen – darunter natürlich auch Ihre Helden – anweist, die Mannschaft zu beruhigen. Insbesondere Geweihte unter den Helden haben nun einige harte Prüfungen vor sich, da zwei maraskanische Seeleute die angststarre Mannschaft mit ihrem Geschrei verrückt machen und zur offenen Meuterei auffordern, sollte Harika nicht unverzüglich die Rückkehr nach Aventurien anordnen.

Harika ist überzeugt davon, dass man keineswegs das Weltenende erreicht habe. Außerdem müßten die Schiffe längst vom Sog des Weltenkataraktes erfasst worden sein. Trotzdem versteht sie nicht, warum Efferd ihr die Weiterfahrt verwehrt. Sollte einer der Efferdgeweihten (trotz der namenlosen Anschläge) noch leben, wird er auf den ominösen Fluch Efferds und den Zusammenhang mit der Erzdämonin Charyptoroth verweisen. Alles in allem Informationen, die einige Ihrer Helden darauf kommen lassen könnte, dass sich noch irgend ein charyptides Erbe aus der Hinterlassenschaft der verräterischen *Dilga* an Bord befinden könnte, weswegen die Götter den Segen von der Expedition genommen haben (falls Dilga nicht ohnehin noch lebt). Harika lässt den Offiziersstab daraufhin sofort die Schiffe durchkämmen.

Meisterinformationen: Ihre Helden sollten von allein darauf kommen, ihren Freund, den Klabauter *Nekkomak*, bei der Suche um Hilfe zu bitten, dem es mit seinen mysteriösen Sinnen (und unter starken Kopfschmerzen) tatsächlich gelingen wird, ganz tief unten im fauligen Wasser der Bilge der Lamea ein charyptides Unheiligtum zu entdecken: eine etwa unterarmgroße, krakenartige Statue der Erzdämonin, die aus dem Knochen eines Wals geschnitzt wurde.

Charyptoroths Rache

Meisterinformationen: Den Helden stehen nun mehrere Optionen offen: Sie können versuchen, die Statue einfach im Meer zu versenken, alternativ das Unheiligtum aber auch der berufeneren Geweihtenschaft zum Exorzismus übergeben. So oder so wird sich

die erzdämonische Ersäuerin mit aller Macht zur Wehr setzen. Die Schiffe werden im entscheidenden Moment von einem gewaltigen Riesenkraken attackiert, der (optional) auch noch von jener siebenköpfigen Meeresbestie unterstützt wird, die die Helden evtl. zu Beginn der Reise aus Efferds Kerker befreit haben und die die Schiffe nun pünktlich vor dem Efferdswall eingeholt hat. Falls Dilga noch lebt, wird sie hier ebenfalls zur Tat schreiten.

Entfesseln Sie einen gnadenlosen Kampf, bei dem die Helden mit Entermessern, Rotzen und Magie den Kampf gegen die Urgewalten des Meeres aufnehmen müssen. Erst zum Höhepunkt der Schlacht taucht aus den aufgepeitschten Fluten eine große Schule schnaubender Pottwale auf – darunter auch jenes Tier, dem die Helden gegen die Riesenqualle beistanden – die sich den charyptiden Ungeheuern entgegenwerfen und diese regelrecht zerfetzen.

Ein Riesenkrake

MU 25 LE 330 (20 LP/Fangarm, 130 LP Rumpf) **RS 2**

AT 7 (je nach Situation 1 bis 10 AT/KR)* **PA 0**

TP 2W (Umschlingen, Würgen)/ **4W+4** (Biss)

GS 4 AU 180 MR 15 GW 20

*) Der Krake besitzt zehn Fangarme, die einzeln abgeschlagen werden müssen. Weitere Optionale Kampfgeregeln und Besonderheiten zum Kampf gegen Dekapi finden Sie in **Bestiarium 171** bzw. im Heft **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos**.

Die Heptapode

MU 19 LE 180 (15 LP je Kopf, 75 LP am Rumpf)* **RS 4**

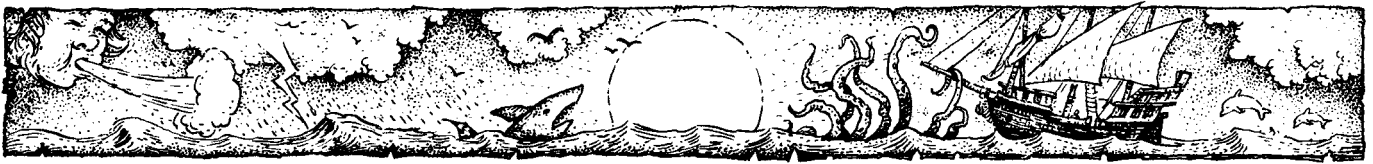
AT 13 (nach Situation 1–7 AT/KR)* **PA 10 TP 3W** (Biss)

GS 4 AU 150 MR 20 GW 20

*) Sobald ein Kopf 15 SP hinnehmen muss, gilt dieser als abgeschlagen, nach drei Treffern gilt er als bewusstlos. Leider wachsen die abgeschlagenen Köpfe des Ungeheuers nach. Pro KR regeneriert die Bestie 5 LP. Für je 20 LP kann sich auch ein Kopf neu bilden. Nicht regeneriert werden kann Schaden, der durch Feuer entsteht (Fackel, Flammenschwert, **IGNIFAXIUS** u.ä.), ebensowenig, wie ein Kopf nachwachsen kann, dem einmal durch Feuer Schaden zugefügt wurde.

Harika wird anschließend ein großes Opfer an Efferd bringen, indem sie unter den bangen Blicken der Seeleute die efferdheilige Zahl von drei Fässern des kostbarsten Gutes an Bord ins Meer schütten lässt: Trinkwasser!

Plötzlich reißt der illusionäre Schleier vor den Schiffen auf, das donnernde Inferno des Weltenkataraktes verstummt und der finsterkalte Sternenhimmel wird von den hellen Strahlen der Sonne zerrissen. Unter den Hochrufen der Seeleute und dem Schnauben der überlebenden Wale setzt die Flotte ihre Reise fort.



Kapitel IV: Vor den Pforten Myranors

Die Singenden Inseln

66. Reisetag: Melodien der Horizonte

Graue Wolkenbänke ziehen sich über den ganzen Himmel und tauchen alles in trübes Zwielflicht. Der Wind trägt Regentropfen heran. Harika steht seit zwei Tagen unbewegt am Bug, doch sie blickt nicht in die Ferne, sie scheint viel mehr zu lauschen und keift jedesmal nach hinten, wenn ein Seemann zu geräuschvoll zu Werke geht.

Da ist plötzlich ein feines Säuseln zu hören. Zunächst merkt nur (Held mit höchstem TaW: *Sinnesschärfe*) auf, dann halten auch andere inne. An- und abschwelliges Heulen, ganze Akkorde, eine Melodie. Bilder von fremden Orten flackern unwillkürlich in euren Gedanken auf. Erinnerungen? Visionen? Wie von der Maraske gestochen hetzt Harika zum Steuerrad und ruft: *“Ruder nach backbord! Wir sind endlich da!”*

Meisterinformationen: Die zauberhaften Melodien werden erzeugt, wenn der Wind durch die blasenartigen Felsformationen der Singenden Inseln fährt. Er weckt Abbilder von entfernten Gefilden im Geist derjenigen, die ihm lauschen. Wem keine *Selbstbeherrschungs*-Probe gelingt, kann für W6 Stunden nur verzückt dieser Tagträumerei nachgehen, aus denen er mit leichten Schlägen auf den Hinterkopf gerissen werden kann.

Wandernde Eilande (Meisterinformationen)

Der Ursprung der S(pr)ingenden Inseln liegt in ferner Vergangenheit, der seit Äonen zurückliegenden Trollzeit. Damals entschied sich einer der zehn alten Trollstämme, die Tralleropp, auf ganz Dere nach einem Heilmittel für den gefallenen Stammvater Raschtul zu suchen. Nachdem sie über das ‘Windewasser’ gereist waren, fanden sie einen Archipel, dessen magische Aura wie geschaffen war für eine ungewöhnliche Verwendung der *Trollpfade*, einer Zauberei, die die Trolle an entfernte Orte transportieren kann.

Sie verzauberten die Inseln mit Mondmacht und hatten seitdem die Möglichkeit, die ganzen Eilande quer durch die Ströme des Limbus an zwölf verschiedene Orte auf Dere zu versetzen – mit allem, was sich darauf befindet. Die Zeit der Tralleropp ist längst vorüber, sieben der zwölf Inselpforten zerfielen, führten in unsägliche Welten oder wurden von Dämonen zerfressen. Zwischen den verbliebenen Orten wechseln die Inseln je nach Stand von Sonne und Mond.

Harika entdeckte die Singenden Inseln zuerst im Perlenmeer, später im Meer der Sieben Winde und erkannte schließlich dank arkaner Schriften ihr Geheimnis. Hierin fand sie auch den Hinweis, dass ein verbliebener Ort im Kobaltgrund vor der güldenländischen Küste liegt. Ihren (nicht ganz korrekten) Berechnungen zufolge würden die wandernden Eilande einem aventurischen Güldenlandsegler etwa 700 Meilen Weg durch ein Meer sparen, das wegen seiner gierigen Piraten, giftigen Wasserschlangen und antiken Verteidigungsartefakten des Imperiums berüchtigt ist. Also will sie – wagemutig wie immer – mit ihren Schiffen diese mythische Abkürzung mit Hilfe des Gelben Obelisken wagen. Sie kennt den seltsamen Rhythmus der Inseln mittlerweile so gut, dass sie ahnt, dass sie im Nebelmeer auf der gegenüberliegenden Seite Deres verschwunden sein werden, wenn es nicht gelingt, sie binnen der nächsten vier Tage auf ein anderes Ziel zu lenken.

Eine Stunde später erscheint eine Inselgruppe am Horizont: vielleicht ein Dutzend kleine Eilande, verstreut über ein Areal von fünfzehn Meilen Durchmesser. Schieferblaue Wogen umspülen karges Land, auf dem es nur blasenartig gewachsene Felsen zu geben scheint, die bis zu 300 Schritt Höhe aufragen. In kniehohem Gras schlägt der Winde weite Wellen. Ungewöhnlich für diese Breitengrade. Die Melodie ist noch zu hören, scheint hier aber paradoxerweise leiser zu sein, als hätte man sich an die Töne gewöhnt. Einzelne Felsen und Küstenabschnitte wirken kurios aufeinandergetürmt und umhergeschleudert – fast wie die großen Brocken in der Pfanne eines Goldwäschers. Harika hält auf die größte Insel im Zentrum des Archipels zu und lässt im flachen Wasser die Ankerketten rasseln.

Meisterinformationen: In einer Besprechung enthüllt Harika schließlich das ganze Geheimnis der Inseln vor ihren Offizieren und den Helden. Sie spricht auch zur versammelten Mannschaft davon, dass *“uns mit Phexens List, Hesindes Verstand und Swafnirs Ausdauer ein Tor aufgetan wird, das uns direkt ins Güldenland führt. Ein Wunder wird geschehen, glaubt mir!”* Schließlich werden Beiboote zu Wasser gelassen, um die Insel zu erkunden.

Äonenalt

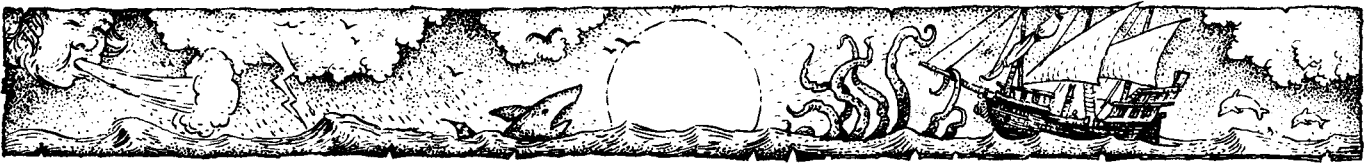
Die Insel erstreckt sich bei zerfranster Küstenlinie über zwei mal drei Meilen. Grasbewachsene Hügel wechseln mit Felslabyrinthen ab.

Meisterinformationen: Die Insel wirkt unheimlich leer. Größte Tierart ist die Suppenschildkröte mit ihren Gelegen, die eigentlich (*Tierkunde*-Probe+5) nur im Perlenmeer vorkommt.

● Unweit des Landeplatzes steht eine schiefe Flagge in den Fels gerammt: Es ist ein ausgebleichtes Adlerbanner mit den eingeritzten Worten: *Für Seine Königliche Majestät Tolman Firdayon, Harika ni Coalgha, 988 BF*. Dahinter liegt eine umgestürzte Flagge mit dem Zeichen der Stadt Kuslik (Tuchschere, Foliant und Horasadler), was auch Harika ein Stirnrundeln verursacht. In einer darunter eingegrabenen, wetterfesten Kassette findet sich ein Pergament, das verkündet, dass die Schivone *Abendrot* im Jahr 20 Hal das Eiland passiert und Richtung Südsüdwest weitergefahren sei. Unterschrieben ist der Text mit ‘Line Bramstetter’. Eine Nachricht, die Siberius aus aller Altersruhe reißt, denn dies ist ein Zeugnis der letzten bekannten Fahrt seiner Schwester.

● Verwirrende Gesteinsinformationen regen die Phantasie der Helden an: Bei gelungener IN-Probe+7 meint man, sie bestünden aus versteinerten Trolleibern, als hätten sich diese zum Sterben dort hingelegt.

● Im Inselinnern liegen gerundete Steinblöcke im Gras, die sich von Zeit zu Zeit bewegen. Sie sind mit nie vergehender *Trollspucke* bestrichen, die den Transport quaderschwerer Felsen ermöglicht. Die Steine scheinen auch von einem Willen geleitet, denn einige verfolgen die Helden neugierig mit der enormen Geschwindigkeit von einem Spann pro Herzschlag.



Siberius geht

Meisterinformationen: In der Nacht auf den Singenden Inseln können Helden an Bord der *Lamea* mitbekommen, wie heimlich ein Beiboot zu Wasser gelassen wird: Siberius will mit einem ergebenen Leichtmatrosen und genug Vorräten für zwei Wochen seinen eigenen Weg gehen: *„Ich muss Line folgen. Balan Cantara ist nicht mehr mein Ziel. Lasst mich ziehen.“* Wenn die Gruppe ihn meldet, bleibt Harika nichts anderes übrig, als den alten Seebären vorübergehend in Arrest zu nehmen. Lassen sie ihn gehen, bedankt er sich bei den Helden, schenkt ihnen noch einen Glücksbringer und verschwindet in der Dunkelheit. Vielleicht wird man noch später von ihm und seiner Suche hören.

Die Galerie der Obelisk

Im Zentrum der Insel auf dem höchsten Hügel stehen steinerne Relikte, getaucht in gelbliches Licht, dessen Quelle nicht erkennbar ist: Kreisrund tun sich zwölf konzentrische Gräben von Mannsbreite auf, in denen je zwei schritthohe Obelisk langsam ihre Bahnen wie in einem universalen Uhrwerk ziehen. Fünf Vertiefungen sind mit Wasser gefüllt, jedes von leicht anderer Farbe, sieben jedoch enthalten schwarzen Schlamm, graues Wabern, grüne Spinnennetze, purpurne Nebel oder sind schlicht leer. In der Mitte ziehen sich komplizierte Petroglyphen durch den Stein und umgeben ein viereckiges Loch, aus dem der Atem Deres strömt.

Kaum betreten ihr diese insgesamt gut vierzig Schritt messende Steingalerie, ändert sich die Melodie der Singenden Inseln: Ihr hört tatsächlich fremden Gesang, der sich unter die Klangharmonien mischt: eine tiefe, weibliche Stimme.

Die Flüssigkeiten in den Vertiefungen sind oder waren – was wohl nur Harika bemerken kann – Wasser aus den Weltmeeren, die die Singenden Inseln zeitweise beherbergen. *„Das hier ist das Meer der Sieben Winde, eindeutig. Hier unser Ziel: Das kobaltblaue Meer vor Shindrabar. Dort das türkisblaue Perlenmeer und hier die ultramarinblauen Tiefen des Nebelmeers. Die anderen kenne auch ich nicht ...“*

In das viereckige Loch in der Mitte passt exakt der gelbe Obelisk Harikas. Wird er eingefügt, glimmt das Schwefelgelb stärker, die anderen Obelisk rumpeln langsamer und verharren schließlich. Sonst geschieht nichts. **Sprachen kennen:** Die durchdringende Stimme scheint eine Sprache ähnlich dem Trollischen zu verwenden, aber eine derart langgezogene und urwüchsige Variante, dass sie selbst für Linguisten nicht mehr verständlich ist.

Meisterinformationen: Die Luft prickelt vor ungebundener Kraft. Per OCULUS ASTRALIS erkennt man hier den Schnittpunkt von vier Kraftlinien, die allesamt eine Affinität zu Bewegungsmagie, aber auch Signaturen von Limbuszauberei aufweisen.

Mit einer *KL-Probe+4* ist zu erkennen, dass sich das Gemurmel der Windesstimme etwa jede Viertelstunde im Wortlaut wiederholt. Mit Hilfe des Kristallschädels kann die alte Sprache in 2W20 Stunden von einem Helden erlernt werden. (Nebeneffekt ist, dass natürlich alle Helden, die vom blauen Glosen des Kristallschädels erfasst werden, später schnell einige güldenländische Sprachen in Balan Cantara erlernen können.) Eine zermürbende Zeit, in der Harika immer wieder zur Eile drängt. Verlangen Sie zur Spannungs-

steigerung vom betreffenden Helden *KL-Proben*, bei deren Misslingen Sie einen bestürzten Gesichtsausdruck zur Schau tragen. Schließlich ist die Botschaft aus vergangenen Zeitaltern entschlüsselt: »WILLST DU DIE HORIZONTE ZERSCHMETTERN UND DIE STEINE WANDERN LASSEN, SO SETZE DEN GELBEN STEIN IN DAS HERZSTÜCK DER INSEL UND SCHIEBE DIE OBELISKEN, IN EINE GERADE LINIE. SO WIRST DU VON DIESEM ORT VERSCHWINDEN.«

Die 24 Obelisk lassen sich leichter verrücken, als es aussieht. Jedesmal wenn einer bewegt wird, verrückt sich auch ein anderer nach komplizierten, kabalyothischen Gesetzen, so dass genau darauf zu achten ist, welcher Obelisk wann bewegt wird, damit sie eine Reihe bilden. Sie können dieses Austüfteln durch mehrere *KL-Proben* simulieren oder – schöner – indem sie ein passendes Brettspiel zur Hand nehmen: etwa eine Partie *Solitär* oder *Mühle*.

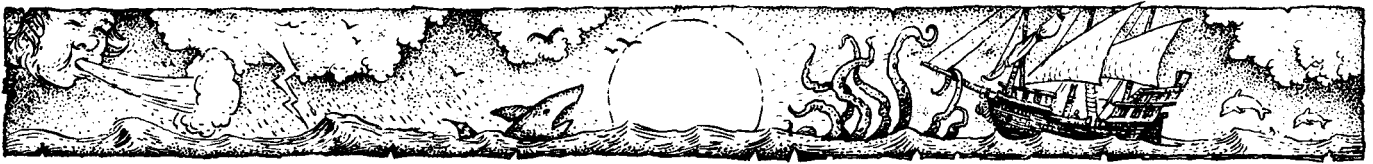
67. Reisetag: Sphärenrauschen

Ihr habt das Rätsel der Steine gelöst. Ein Rumpeln wandert durch den Boden, als sei ein gewaltiger Schlüssel in seinem Schloss herumgedreht worden. Der zentrale Obelisk spiegelt eure Gesichter blank wieder und zerläuft zu einem gelben Gesteinsbrei, der alle Gräben ausfüllt. Das Diesseits gerät aus den von den Göttern geschaffenen Fugen, Steine werfen sich übereinander, das Firmament brodelte graue Schwaden hervor. Alle Farben weichen aus eurem Sichtfeld, Töne verstummen in einer Stille, die älter ist als alle Sterblichen. Die Singenden Inseln taumeln durch den grauen Äther. Fahle Lichtbänder leuchten über die Inseln, das Meer, die Schiffe. Die Sterne tanzen spöttisch und verschieben sich zu enigmatischen Zeichen, polypenartige Grauwirbel fahren über euch lautlos hinweg. Ihr erahnt Meuten gestaltlos im Dunkeln lauernder und Horden dahindriftender Wesenheiten.

Meisterinformationen: Während die Singenden Inseln Hunderte von Meilen durch den Limbus versetzt werden, sehen sich die Helden in einem Zauber aus einer Zeit wieder, als die Magie noch jung war. Inmitten von mehreren tausend freigesetzter ASP können Sie furiose Effekte erzeugen, mit denen die Gruppe zu kämpfen hat (siehe etwa **Compendium Salamandris**, S. 13).

Farben und Töne schlagen über euch rauschend zusammen: Die flackernden Schemen machen wieder einer Ordnung Platz: oben Himmel, unten Erde und Wasser. Sonne scheint auf euch herab. Von Ferne ist das Kreischen von Seevögeln zu hören. Es riecht nach tropischen Gewürzen, dümpelnden Sümpfen und blühenden Wäldern. Die Farbe des Meeres ist kobaltblau.

Meisterinformationen: Die Singenden Inseln haben den *Kobaltgrund* nordöstlich des Archipels von Shindrabar erreicht. Harika gönnt den durch die Limbusreise hysterischen Seeleute (hier können sich Abenteurer mit *Heilkunde Seele* hervortun) einen Tag Pause und lässt dann Anker lichten. Kurs: Balan Cantara, das nun nicht mehr weit entfernt ist. Harika lässt einen Horasdor an den Hauptmast nageln für denjenigen, der als erster das Festland sieht. Die Singenden Inseln werden noch einige Tage von Äthereruptionen durchgeschüttelt, dann aber ihren äonenalten Rhythmus wieder aufnehmen und verschwinden, wie sie gekommen sind.



Räuberischer Empfang

Meisterinformationen: Das unzeitgemäße Auftauchen der für gewöhnlich abergläubisch gemiedenen Singenden Inseln ist auch Anwohnern des Kobaltgrundes nicht entgangen: Serovische Freibeuter und nyamaunische Piraten haben die Neuankömmlinge bemerkt und schnell geschlossen, dass es Kauffahrer von wirklich fremden Küsten sein müssen – also lohnende Beute.

70. Reisetag: Bunte Schiffe

“Güldenland backbord voraus!” Die Stimme des Ausguck überschlägt sich vor Erregung. Und tatsächlich: Ein blasser Gebirgsstreifen erhebt sich dort im Südwesten, sicherlich noch Dutzende von Meilen entfernt. Jubelgeschrei ist vom ganzen Deck zu hören, die Matrosen werfen ihre Mützen und Hüte in die Luft. Efferd sei Dank! Ihr habt das Meer der Sieben Winde überquert.

“Schiffe voraus!” Sofort wird alles stumm. Ihr erkennt bunte Gefährte, die direkt auf euch zuhalten: flügelartige Segel, die schlanke Drachen zeigen, zwei verbundene Schiffsrümpfe, farbige Aufbauten und goldglitzernde Wimpel, die einen selbst in der Mittagssonne sichtbaren Sternenschweif hinter sich herziehen. Nicht weniger als vierzehn Segelschiffe aus rotstichigem Holz zählt ihr, deren Länge zwischen acht und 20 Schritt liegt. An den Schiffsrümpfen sind mächtige, violette Seeanemonen festgesaugt, die mit ihren ständig schlagenden Armen ebenfalls für Fortbewegung sorgen. Harika blickt besorgt um sich: *“Das sieht mir nach Serovern aus. Mal sehen, was sie wollen. Stückpforten unten lassen!”*

Mit unbegreiflicher Manövrierfähigkeit umkreisen die Seegefährte die aventurischen Schiffe und bilden einen Kreis, einen Zwinger, in dreihundert Schritt Entfernung. Klänge von Tamburinen und Glocken schallen herüber. Jetzt erkennt ihr durch das Meulenar-Glas dunkelhäutige Menschen mit kurzgeschorenem Haar, gewaltige Fächer und – aufrechtgehende Katzen mit buschigen Schwänzen, weiter Kleidung und großen Ohringen, die lange Klingen in den Händen halten.

Meisterinformationen: Die Helden haben es mit einer für diese Fahrt extra zusammengestellten größeren Piratenflotte und einer Mischbesatzung aus Serovern, Shindrabarim und Nyamaunir zu tun, die es vor allem auf die vermuteten Handelswaren abgesehen haben. Weitere Informationen zu diesen Völkern finden Sie in der Box **Myranor: Das Güldenland**.

Das Ultimatum

Plötzlich rast ein Geschoss von einem der Schiff in hohem Bogen in den Himmel und schlägt nur wenige Schritt neben der *Tolman* auf. Roter Rauch explodiert und wallt zu einer Nebelwand auf, in der die Konturen einer Riesenfratze erscheinen: Ein gestreiftes Katzengesicht mit smaragdgrünen Augen, bunten Tüchern und silbrigen Reißzähnen. Ein Stimme faucht verschlungene Worte über die See. Harika lauscht angestrengt. Als sich der Rauch verzieht und mit ihm das Zauberbild, haben sich ihre Gesichtszüge verhärtet: *“Sie wollen alles! Sie geben uns eine Stunde Zeit, uns in ihre Gefangenschaft zu begeben und die Schiffe friedlich zu übergeben – oder sie werden uns versenken.”*

Meisterinformationen: Harika holt sich von den Helden Vorschläge ein. Sie kann bestätigen, dass die Piraten durchaus in der Lage sind, die Schivonen zu bezwingen. Da Aufgeben aber letztlich nicht in Frage

kommt, kann es nur eine Lösung geben: Durchbrechen. Innerhalb der gesetzten Zeit wird in aller Heimlichkeit Gefechtsbereitschaft auf beiden Schiffen hergestellt, die letzten Munitionskisten geöffnet, doch die Stückpforten noch nicht geöffnet. Harika braucht hier die besten Leute – und es gibt keinen besseren Seetaktiker als Rubec von Chetoba. Er wird von Harika selbst aus dem Arrest geholt und wieder als Kapitän der *Tolman* eingesetzt.

Rubec setzt sich sorgfältig seine Kapitänsmütze auf und blickt gen Himmel, dann mit gefasstem Blick auf euch und die Admiralin: *“Bei meiner Ehre, Ihr werdet Eure Entscheidung nicht bereuen. Der Auftrag muss erfüllt werden. Die Prinzessin Lamea wird Balan Cantara erreichen, das schwöre ich Euch.”* Er wendet sich ab und ruft Befehle über das Deck, sofort kommt neue Ordnung in die Betriebsamkeit der *Tolman*.

Die Seeschlacht der Kontinente

Mit Ablauf des Ultimatums setzen sich die serovischen Schiffe in Bewegung und gleiten langsam auf die Aventurier zu. Darauf hat Harika nur gewartet: Alle Segel gesetzt, reißen die schwarzen Augen der Stückpforten auf und lassen ringsum gestaffelte Rotzensalven über das kobaltblaue Wasser rasen, die immerhin zur Hälfte ihre Ziele auf den wendigen Schiffen finden, Löcher in die Planken schmettern und Flammenwolken aufstieben lassen. Die Güldenländer antworten mit geschleuderten Fässern, aus denen eigenartig bunter Staub sprüht, wenn sie über die Horasier sausen.

In Rage geratene serovische Piraten verwandeln sich in Werhaie und stürzen sich ins Wasser. Aus Löchern an der Bordwand der doppel-kieligen Schiffe schnellen Harpunen hervor, die die Außenwände der Schivonen durchdringen und durch zersplitterte Fenster am Heck fliegen. Als die Gefährte näher gekommen sind, springen Amaunir von den Masten auf die *Lamea* – zehn Schritt weit und ebenso tief!

Auf zwei zurückgebliebenen Schiffen werden von großen Schleudern metallisch-lerne Konstrukte mit sechs Schritt Flügelspannweite in die Höhe geworfen, die einen Piloten tragen, über die Szenerie gleiten und gefräßige Springasseln auf die Horasier niedergehen lassen, während sie um die Takelage schwirren.

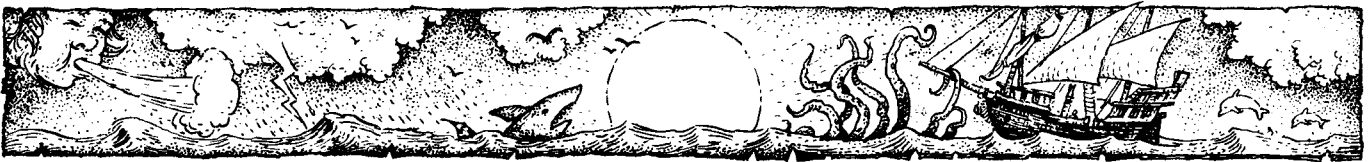
Meisterinformationen: Der bunte Staub verteilt sich in der ganzen Luft und an Deck. Wer ihn einatmet, muss eine *KK-Probe +5* bestehen, um nicht von starken Husten geplagt zu werden (W6 SP, AT/PA je –1). Nach je 30 KR (1 Minute) darf diese Probe wiederholt werden. Die Werhaie – halb Mensch, halb Wasserräuber – erklimmen mit ihrem Gebiss auch die Bordwand und werfen sich berserkerhaft auf alles, was sich in ihrer Nähe bewegt.

Werhai

MU 17 AT 11 PA 0 LE 42 RS 1 (Kleidungssetzen)
TP 1W+8 (Biss) GS GST1 AU 50 MR 12

Nichtmagische und -geweihte Waffen richten gegen die Lykanthropen nur halben Schaden an. Sie kämpfen ausnahmslos bis zum Tod.

Die Amaunir gelangen nur vereinzelt in die Reichweite der Helden, überzeugen aber dann durch Schnelligkeit und Eleganz.



Nyamaunir-Pirat

MU 13 AT 15 PA 13 LE 37 RS 2 (Fell und Kleidung)

TP je nach Waffe* **GS 9 AU 45 MR 7**

*)üblicherweise säbelähnliche Waffen mit 1W+3 TP

Nyamaunir sind sehr gewandt und in fast jedem körperlichen Talent meisterlich begabt; neben ihren Hauptwaffen setzen sie gerne Wurfbeile ein.

Die rot-grün gestreiften Springasseln sind einen halben Spann lang, beißen sich mit **AT 10** an allem fest, was sich bewegt und verursachen **W6-2 SP/KR**. Mit einer **KK-Probe** können sie abgerissen werden (**W6 SP**), gelingt die Probe **+5**, wurden sie in ihrem Chitinpanzer zerquetscht.

Das Opfer des Königs

Meisterinformationen: Die *Lamea* steht kurz vor einem Durchbruch durch den Ring der Feinde, da halten drei noch vollbestückte Korsarschiffe auf sie zu. Kurz bevor sie in Schussweite sind, schiebt sich die mächtige *Tolman* dazwischen und gibt Harika das Flaggsignal zum Verschwinden.

Ihr seid mit eurer schnellen Schivonelle dem Kreis der Piraten entkommen und blickt zurück auf das im Rauch versunkene Kampfgeschehen.

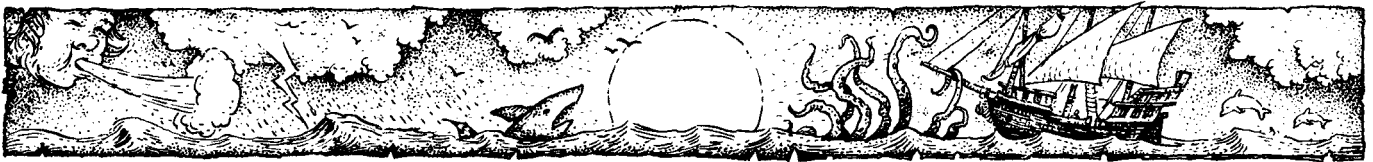
Wie Hyänen stürzen sich die güldenländischen Schiffe auf die viel größere *Tolman*, die eine Breitseite nach der anderen abfeuert und im Licht ihrer eigenen Explosionen rotgolden erstrahlt. Ein Piratengefährte nach dem anderen wird von aufzüngelndem Hylailier Feuer getroffen und in Einzelteile zersprengt. Wo eben noch ein Segler der Güldenländer zu sehen war, ist im nächsten Moment nur noch eine Glutwolke.

Bis hierhin ist das Schlachtgeschrei und Klirren von Metall zu hören, mit dem die Kämpfenden an Deck aufeinanderschlagen. Pfeifende Hornissensalven treffen eines der Fluggeräte, das daraufhin rauchend herabtrudelt. Stolz blickt der Horasadler auf den Segeln auf das Kampfgeschehen herab, dann verhüllt neuer Qualm das ganze Geschehen vor euren Augen.

Meisterinformationen: Die letzten Enterkommandos auf dem Flaggschiff sind bald von Bord geworfen. Konteradmiral Rubec von Chetoba hat sich mit der *Tolman* geopfert. Wie ihre Schlacht mit den Piraten ausgeht, ist nicht zu erkennen. Helden, die einen Erkundungsflug zurück unternehmen, werden von dem verbliebenen Insekthopter attackiert.

Sollten die Helden nach Rubecs Meuterei nicht daran gedacht haben, die Kupferplatte aus Havena, die er in seiner Kajüte an die Wand gehängt hat, wieder auf die *Lamea* zu überführen, ist sie hier nun verlorengegangen.





Balan Cantara

Die Stimmung an Bord der *Prinzessin Lamea* ist trotz des gelungenen Ausbruchs in den nächsten Tagen gedämpft. Mit günstigen Winden durchfährt das verbliebene Schiff der Flotte, auf dem ständig das Sägen und Hämmern der Zimmerleute zu hören ist, den *Weiten Sund*.

Backbords ist während der ganzen Fahrt hin und wieder die ferne, ausladende und mit tropischer Vegetation bedeckte Küste eines Reiches zu erkennen, das Harika mit dem Namen *Tharpura* bezeichnet. Ein exotisches Land, in dem die Menschen den Katzenmenschen Myranors, den Amaunir, angeblich religiöse Ehrerbietung entgegenbringen.

Meisterinformationen: Der Admiralin ist mittlerweile an soviel Unauffälligkeit wie möglich gelegen. Nachts werden die Positionslichter gelöscht, tagsüber werden die exotischen Schiffe des güldenländischen Kontinents, denen man in der Meerenge immer wieder begegnet (darunter Exoten mit metallisch glänzenden Rumpfen und bizarren Segelkonstruktionen sowie eines, das durch ein gewaltiges Mühlrad am Heck angetrieben wird), nur mit freundlichen, aber knappen Flaggsignalen grüßt. Tatsächlich erregt das aventurische Schiff und seine Besatzung ebensoviel Aufsehen auf den Schiffen der Myraner wie diese an Bord der *Lamea*.

74. Reisetag: Der Shingwa

Nach vier Tagen taucht steuerbord voraus die Küste der imperialen Provinz Cantera auf, in dem auch die Metropole Balan Cantara liegt. Bei Einbruch der Nacht lässt Harika vor einer Halbinsel des Landes Anker werfen, auf der die Ruine eines ebenso alten, wie wundersamen, ehemals offenbar aus einer riesigen Spitzmuschel gefertigten Leuchtturms auszumachen ist.

Anschließend gibt sie mit ihrem Muschelhorn fünf unterschiedlich lange Signalstöße ab und weist die Mannschaft an, Küste und offene See im Auge zu behalten. Sie erwarte jemanden und dieses Treffen dürfe nicht durch Neugierige zunichte gemacht werden.

Etwa eine Stunde später hält von der Küste her eine kleine Jolle auf euch zu, in der eine kleine Gestalt mit Rudern verzweifelt gegen die Brandung ankämpft. Erst als die Jolle gegen die Schiffswand stößt, ist sein Besitzer, ein chamäleonartiges Wesen von zierlichem Wuchs zu erkennen, dessen drahtiger Schwanz aufgeregt hin und her peitscht. Auf Harikas Gesicht steht ein Grinsen, als das Wesen – ohne auf die Strickleiter zu warten – in Windeseile mit seinen saugnapfbewehrten Händen die glatte Bordwand emporkraxelt und Harika mit gurrendem Laut um den Hals springt. Besorgt ziehen drei der besorgten Seesöldner neben euch blank, woraufhin das erschreckte Wesen sofort von Harika ablässt – nur um fast gleichzeitig mit einer langen Greifzunge, die aus seinem Maul hervorschnellt, einen der Belegnägel aus der Nagelbank an der Reling zu ergreifen. Dann schwimmt die Gestalt vor euren Augen. Erst, als ihr eure Augen zusammenpresst, erkennt ihr, dass das Wesen lediglich die Farbe seiner Umgebung angenommen hat. *„Hört auf!“* Harika geht immer noch grinsend dazwischen. *„Das ist mein alter Freund Wonschesch. Er ist ein Shingwa. Ihr habt nichts zu befürchten!“* Harika ergreift nun die Hand des verängstigten Chamäleonmenschen und zieht sich mit ihm in ihre Kajüte zurück.

Meisterinformationen: Wonschesch, der mit seiner Sippe nahe des zerfallenen Leuchtturms lebt, verspricht Harika vor ihrer Abreise nach

Aventurien, herauszufinden, wohin die Balancantaresen die Statue Haridiyons schaffen ließen.

Der Geheimauftrag

Nach einer Stunde bittet Harika die Helden zu sich in die Kapitänskajüte, in der diese den Shingwa dabei beobachten können, wie er sich breit grinsend über einen rohen Fisch hermacht. Der große Mannschaftsverlust macht es Harika nun unumgänglich, die Helden bis ins Detail über das wahre Ziel der Mission zu informieren (siehe auch der Abschnitt **Der wahre Hintergrund der Güldenland-Expedition** auf Seite 7):

- Die Gruppe erfährt, dass die 'Statue' *Haridiyon Thalijins*, leiblicher Sohn des ehemaligen Seekönigs *Mermydion* (und damit Kronprinz der Zyklopeninseln), vor einigen Monaten von einer reichen imperialen Familie Balan Cantaras aufgekauft wurde, die auf einer kleinen Insel vor der Hafenstadt eine luxuriöse und gut bewachte Villa unterhalte. Haridiyon sei dort in einem Pavillon im Garten aufgestellt worden, wo der Unglückliche nun als Fackel- und Tablethalter ein mehr als unwürdiges Dasein friste.

- Harika erklärt, dass die Helden von ihr dazu ausersehen sind, Haridiyon wieder zurückzuverwandeln und ihm den Ort zu entlocken, an dem dieser das Frachtschiff mit der Enduriumladung versenkt hat.

- Ihnen zur Seite werden der Schiffsmagier *Fadrilion Fünfstern* und als Bedeckung Kapitano *Mylkidos* von den Hylailer Seesöldnern gestellt, der selbst Zyklopäer ist. Beide wurden schon vor der Abfahrt für die heikle Mission auserwählt. Die Magier *Premodia* und *Kartorya Istan* sind leider während der Piratenschlacht auf der *König Tolman* verblieben. Außerdem wird die Gruppe von *Wonschesch* begleitet.

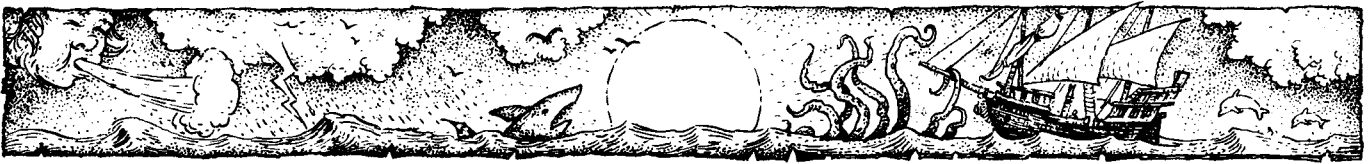
- Harikas Schlachtplan sieht vor, im Schutz der Dunkelheit die südliche Einfahrt in das Lournath, das Sumpfgebiet um Balan Cantara zu nehmen, dann jedoch noch weiter nach Süden abzubiegen und den Verteidigungsgürtel um die Stadt nicht bei einer der neuen Zollfesten, sondern bei einem lange vergessenen Außenwerk zu durchstoßen, dann etwa fünf Meilen südlich der Stadt in einem größeren See zu warten, die Gruppe dort mit einem Beiboot vor der Insel abzusetzen und auf das Wohlwollen Phexens zu vertrauen.

- Deswegen war der Admiralität auch so an der Bronzeplatte des havenischen Güldenlandseglers Bhuan Bruadir gelegen. Denn auf der alten Platte ist ein sicherer Weg durch diesen uralten, mit diversen magischen und natürlichen Fallen ausgestatteten und immer noch gefährlichen Verteidigungsring verzeichnet.

Meisterinformationen: Jetzt zeigt es sich, ob die Helden daran gedacht haben, das alte Bronzerelief noch rechtzeitig von der *König Tolman* auf die *Prinzessin Lamea* zu überführen. Falls nicht, werden sich die Spieler im Folgenden wohl allein auf ihr Gedächtnis der Karte verlassen müssen.

75. Reisetag: Ein Königreich für die Bronzeplatte

Am Abend des achten Reisetages seit dem Inselfprung trifft die *Prinzessin Lamea* am Ostrand des Lournath, des Sumpfgebiets vor Balan Cantara ein. Das Madamal wird nur hin und wieder von vorüberziehenden Wolken bedeckt; sein silbernes Licht erleuchtet eine finstere Wasserfläche, die immer wieder von sumpfigen, kraut- und ruinenüberzogenen Landzungen durchbrochen wird. Zwei weitere güldenländische Han-



delssegler sind hier vor Anker gegangen, die offenbar auf die Lotsen Balan Cantaras warten, die aber erst im Licht der Morgendämmerung ihre Dienste anbieten. Harika läßt alle Laternen löschen, die *Lamea* auf westsüdwestlichen Kurs drehen und dringt in das Gewirr der Inseln und Wasserarme ein, so als seien ihr alle Wasserwege bekannt ...

Gegen Mitternacht wird allgemeine Gefechtsbereitschaft befohlen; die *Lamea* geht auf Nordkurs. Steuerbord voraus erkennt man die Lichter einer *wirklich großen* Stadt in etwa acht Meilen Entfernung.

Meisterinformationen: Sollten Ihre Helden die Bronzeplatte Bhuan Bruadirs noch bei sich haben (oder haben diese Aufzeichnungen angefertigt), können Sie den folgenden Abschnitt getrost überspringen. Harika wird dank der Angaben Bhuan Bruadirs einen sicheren Weg durch den sumpfigen Verteidigungsgürtel Balan Cantaras finden. Falls die Platte ärgerlicherweise auf der *König Tolman* zurückgelassen wurde, steht Ihnen und Ihren Spielern nun ein amüsanter Abschnitt bevor, bevor es zum Finale des Abenteuers kommt.

Überreichen Sie den Helden nun **Abbildung 2** (im **Anhang**), die ebenfalls das sumpfige Delta vor Balan Cantara wiedergibt, allerdings ohne die in **Abbildung 1** verzeichnete Route Bhuan Bruadirs. (Darüber hinaus ist diese Karte zur leichteren Handhabung des folgenden Unterfangens in Kästchen unterteilt).

Harika fordert die Helden als beste Kenner der Platte nun auf, die *Prinzessin Lamea* nach ihren Erinnerungen durch das Sumpfdelta zu lotsen. Falls die Helden dies vorschlagen, macht Harika ihnen klar, dass die hier lauern den Gefahren für eine Durchquerung nur mit dem Beiboot einfach zu gefährlich sind. Jetzt heißt es: Ganz oder gar nicht!

Der Verteidigungsgürtel Balan Cantaras

Meisterinformationen: Lassen Sie die Spieler nun mittels eines Stiftes den Kurs in die Karte einzeichnen, den sie nehmen möchten. Wann immer die eingezeichnete Route um ein Kästchen vom Originalkurs abweicht, würfeln Sie mit dem W6 aus, was passiert. Wir legen es in Ihre meisterlichen Hände, die Auswirkungen der Ergebnisse auf die Seeleute an Bord zu improvisieren:

- 1: Die Schivonelle fährt auf eine verrostete, unter der Wasseroberfläche liegende Kette auf. Tückische Landzungen erfordern eine Rückkehr in das 'Ursprungskästchen' auf dem Plan.
- 2: Eine algenüberwucherte Tonne wird gestreift und mehrere heulende Luftelementare werden freigesetzt, die das Schiff in ein zufällig bestimmtes Nachbarkästchen 'drücken'. Ein Mann wird über Bord geweht und schreiend von irgendeiner Sumpffmonstrosität unter die Wasseroberfläche gezogen.
- 3: Die *Prinzessin Lamea* fährt an einer halb im Sumpf versunkenen Turmruine vorbei, die von drei granitnen Lurchengesichtern geziert wird. Plötzlich fauchen die Fratzen auf und besucken die Schivonelle mit 1W6 FRIGOSPHERO-ähnlichen Kugeln (je 1W20+5 Punkte Frostschaden, bei 1–8 auf dem W20 wird ein Held getroffen!).
- 4: Plötzlich brodeln das Wasser um das Schiff herum auf und ein aus fast hundert Exemplaren bestehender, äußerst aggressiver Schwarm seltsamer Flugfische prasselt an Deck, die am ehesten mit geflügelten Flussfetzern zu vergleichen sind. Jeder Held wird von 1W6+1 zappelnden Exemplaren dieser beißwütigen Tiere attackiert, die nur ungeschützte Körperstellen anfallen.

MU 15 LE 4 RS 0 AT 10 PA 0
TP W6 SP GS 1 AU 10 MR 10

5: Das Schiff schrammt an einem Gegenstand entlang: Explosionsartig erstrahlt ein kaltes, grünliches Leuchten im Wasser um die *Prinzessin Lamea*, das dann wieder abebbt. Plötzlich sitzt die Schivonelle in einem Algenteppich gefangen, der zum Entsetzen der Seeleute mittels zahlreicher Fäden an Deck kriecht. (Die Helden haben es hier mit einem *Ulchuchu*, einem eingehörnten Algendämon zu tun, der natürlich nur mittels magischer Waffen zu bekämpfen ist.)

MU 15 AT 12 (2/KR) PA 8 (2/KR) LE 65 RS 2
TP 1W6 + Ertränken** GS 3 AU unendlich MR 20

*) siehe *Mysteria Arkana*, S. 170

**) Vom Dämon unter Wasser gedrückt zu werden bringt jede KR 1W6 SP mit sich. Befreien kann sich der Held mit einer KK-Probe, die jede Runde um 1 erschwert wird. Der *Ulchuchu* kann bis zu zwei Personen unter Wasser drücken und gleichzeitig zwei Gegner attackieren.

6: Verrostete, entladene oder sonstwie unbrauchbare Falle.

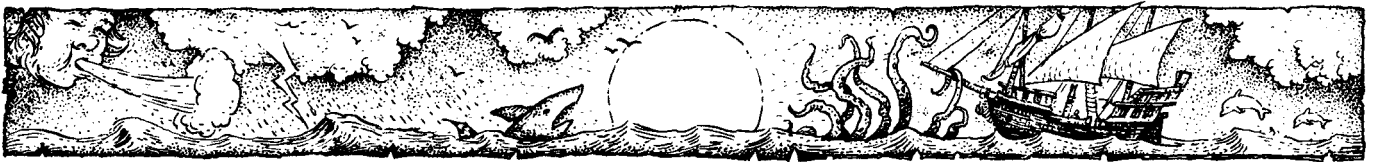
Kommando Haridiyon

Nachdem die Helden es geschafft haben, den Verteidigungsring Balan Cantaras zu überwinden, liegt noch etwa eine halbe Meile brackigke Wasserfläche zwischen ihnen und den Kaianlagen der fremden Stadt. Natürlich sind alle Lichter der *Lamea* gelöscht und nichts deutet an, dass die imperialen Hafenwachen irgend etwas vom Eindringen der Schivonelle bemerkt hätten.

Der Shingwa *Wonschesch* deutet nun aufgeregt auf eine der etwa ein Dutzend kleineren Insel in der Bucht vor der Hafeneinfahrt, die allesamt durch luxuriöse Prachtvillen, Lustbauten, Tempel und Gärten geziert werden. Es scheint, dass sich auf diese Eilande die Reichen und Mächtigen zurückziehen, wenn sie sich vom Alltag in der Stadt erholen wollen. Harika lässt nun das Beiboot zu Wasser, in dem neben den Helden auch Magister *Fadrilion Fünfstern*, Kapitano *Mylkidos* und der Shingwa *Won-*

Balan Cantara

Die legendäre Hauptstadt des gleichnamigen imperialen Reiches wurde vor fast 5.000 Jahren während der sogenannten *Molchenkriege* im Brackwassergebiet des *Louvanath* als Vorposten des Ersten Imperiums gegründet. Seit dieser Zeit hat die bedeutende, mitten im Sumpfliegende Hafenstadt, die bis heute den gesamten Verkehr zwischen der Galeerenbucht und dem Weiten Sund im Osten und dem Meer der Schwimmenden Inseln im Westen kontrolliert, soviel Auf- und Niedergänge erlebt, wie Sterne am Himmelsfirmament hängen. Nach dem Zusammenschluss der Reiche von Sidor Corabis und Balan Cantara vor etwa 3.000 Jahren zu einem neuen Imperium waren beide Städte gleichrangige Hauptstädte des neu entstandenen Imperiums und mussten erst etliche Jahrhunderte später ihren Status an das neu errichtete Dorinthapoles abtreten. Stets konnte sich die gewaltige Stadt, von der behauptet wird, dass diese auf mittlerweile sieben im Schlick versunkenen Gebäudeschichten ruht, gegen alle Unbill behaupten. Aus einer dieser Vorzeiten stammt auch der südlich vor der Stadt liegende Verteidigungsring Balan Cantaras, der bis heute Feinde und Piraten davon abhält, die Hafenstadt von See aus zu überfallen.



sches Platz finden. Harika schärft der Gruppe ein, dass diese lediglich zum Gartenpavillon der Villeninsel vorstoßen, Haridiyon befreien und anschließend sofort wieder zurückkehren sollen.

Wenn irgend etwas schief gehe, solle sich die Gruppe gegebenenfalls selbsttätig zur Hafenstadt Trivina durchschlagen, wo sie im dortigen 'Efferdtempel' eine Nachricht an sie hinterlassen werde. Sie selbst werde bei Gefahr sofort die Anker lichten und sich in die Shindrabarische See zurückziehen, wo sie das Schicksal der *König Tolman* aufzuklären versuche. Harika zahlt den Helden vorsichtshalber ihre Heuer aus und legt noch etwas drauf (Edelsteine im Wert von immerhin 150 Dukaten pro Held), drückt jedem von ihnen die Hand und wünscht ihnen bei der Mission Phexens und Swafnirs Beistand. Dann geht es los.

Die Palastinsel

Meisterinformationen: Auf der folgenden Seite finden Sie eine Übersicht der kleinen Villeninsel. Tatsächlich ist nicht vorgesehen, dass die Helden in die Gemächer des protzigen, gänzlich aus weißem Marmor (!) bestehenden Prachtbaus eindringen, da hier, so Wonscheschs Warnung, etwa zwei Dutzend gut gerüstete Elitewachen untergebracht sind, die mit der Gruppe auf jeden Fall kurzen Prozess macht, sollten sie entdeckt werden.

Wonscheschs Plan: Der Shingwa weiß, wo sich das Öllager der Villenanlage befindet. Ein kleiner Brand dort dürfte die Wachen hinreichend ablenken. Diesen Teil werde er übernehmen. In der



Zwischenzeit können die Helden unerkannt zum Pavillon im Garten vorstoßen und den Magier bei dem Versuch decken, Haridiyon von seinem Zauber zu befreien.

Gefahren: keine offensichtlichen. Die die Insel umgebende Mauer der Prachtanlage dürfte für die Gruppe kein wirkliches Hindernis darstellen. Tatsächlich zeigt sich, dass der von dem geschickten Shingwa eine halbe Stunde später entfachte Brand im Hauptgebäude tatsächlich alle Wachen an die Villa bindet. Die einzige handfeste Gefahr geht von den prachtvoll gefiederten *Blendern* im Innern der Gartenanlage aus, die hier – so scheint es – aus verspielter Liebhaberei an schönen Dingen gehalten werden (s.u.).

Der Blender

Der Blenderhahn besitzt ein prächtig buntes Gefieder, das beim Aufplustern in allen Regenbogenfarben schimmert. Tatsächlich ist er ein gefährlicher Gegner, der mit seinem Gefieder ein sanftes, hypnotisches Rasseln erklingen und sein Opfer alsbald in gedankenlose Träumereien verfallen lassen kann. Die Blenderhenne hingegen ist ein unansehnlicher, aber spitzkrälliger und scharfschnäbliger Vogel, der die hilflosen Opfer von hinten angreift und ihnen die Kehle aufschlitzt. Beide Geschlechter verzehren den Leichnam dann gemeinsam.

In vielen Parks und Gärten rund um die Villen der Vornehmen sind Blenderhähne zu finden (meist ohne Weibchen), um Eindringlinge festzuhalten.

Spannweite: 1,2 Schritt **Gewicht:** 5 Stein

MU 8/16 **AT** 4/14 **PA** 4/6 **LE** 15 **RS** 0 **TP** -/1W+8

GS 18 **AU** 40 **MR** 6 **GW** 6

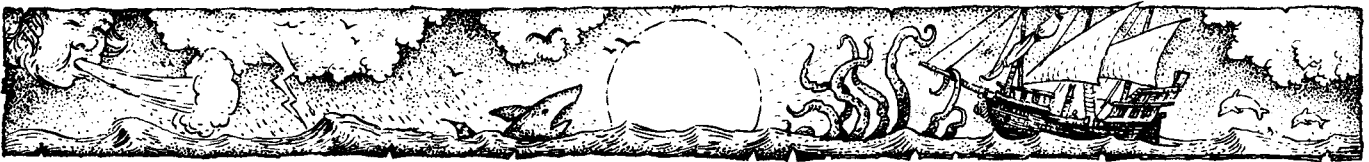
Jagd: +5 **Beute:** Gefieder des Hahns (ca 2 D)

Optionale Kampffregeln: Hinterhalt (20), Gezielter Angriff (bei Erfolg 2W20 SP)

Haridiyons Erlösung

Der Pavillon des Inselgartens entpuppt sich als architektonisches Erlebnis. Gestützt auf geschwungenen, marmornen Säulen, auf denen eine zwiebelartige Dachkonstruktion ruht, die im Mondlicht rötlich schimmert, gereicht sie selbst einem alanfanischen Granden zur Ehre. Überall liegen wertvolle Sitzkissen aus bunter Seide herum, und die Einrichtung besteht aus sündhaft teurer Innenausstattung mit kostbaren Kristallvasen, jadeverzierten Ölleuchtern, diversen Schalen mit unbekanntem Blumen und Früchten sowie Kunstwerken jeder Art. Interessant ist vor allem die neben einer Zimmerpalme stehende weiße Marmorstatue eines jungen Mannes in horaskaiserlicher Uniform, an deren ausgestrecktem Zeigefinger eine Öllampe aus kostbarem Kristall hängt.

Meisterinformationen: Jetzt ist die Stunde Magister *Fadrilion Fünfsterns* gekommen, der Haridiyon – wenn die Helden ihr Einverständnis geben – mit einem VERWANDLUNGEN BEENDEN wieder zurückverwandeln wird. Hoffen wir, dass die Helden daran gedacht haben, die kristallene Öllampe von seinem Finger zu entfernen, die sonst mit Haridiyons Erlösung krachend zu Boden fallen wird. Es liegt nun in Ihrer meisterlichen Hand, die Verwirrung Haridiyons darzustellen, für den seit seiner Verwandlung nur Augenblicke vergangen sind. Als er hört, dass Harika wegen ihm zweimal das Meer der Sieben Winde durchkreuzt hat, bricht er vor Ergriffenheit in Tränen aus.



Der Anschlag

Kapitano *Mylkidos* bedrängt *Haridiyon* nun zu offenbaren, wo er das Schiff mit dem Endurium versenken ließ. „Im Bleichwasser“ stammelt er verwirrt und aufgewühlt. Dort gebe es ein seltsames Eiland, auf dem sich – wie er und seine Mannschaft herausfinden konnten – einmal im Jahr, im Monat Firun, seltsame Zugvögel aus dem Norden einfänden, um dort zu brüten. Etwa 10 Meilen nördlich hätten er und seine Männer das Frachtschiff versenkt. Die Koordinaten habe er im Kopf. „Unnötig, das reicht uns!“, erschallt es plötzlich von Seiten Kapitano *Mylkidos*, der plötzlich einen giftgefüllten Mengbilar in der Hand hält. „Es tut mir leid, aber ich kann nicht anders!“

Meisterinformationen: Es liegt nun an den Helden, *Mylkidos* zu überrumpeln – und wir gehen stillschweigend davon aus, dass die Helden dies schaffen werden. Wenn die Helden den Kapitano leben lassen, können sie seine verzweifelten Motive in Erfahrung bringen. *Haridiyon* ist natürlich erzürnt über die Ränkespiele in seiner Heimat. Doch er vergibt dem beschämten Kapitano seine Tat.

Alarm!

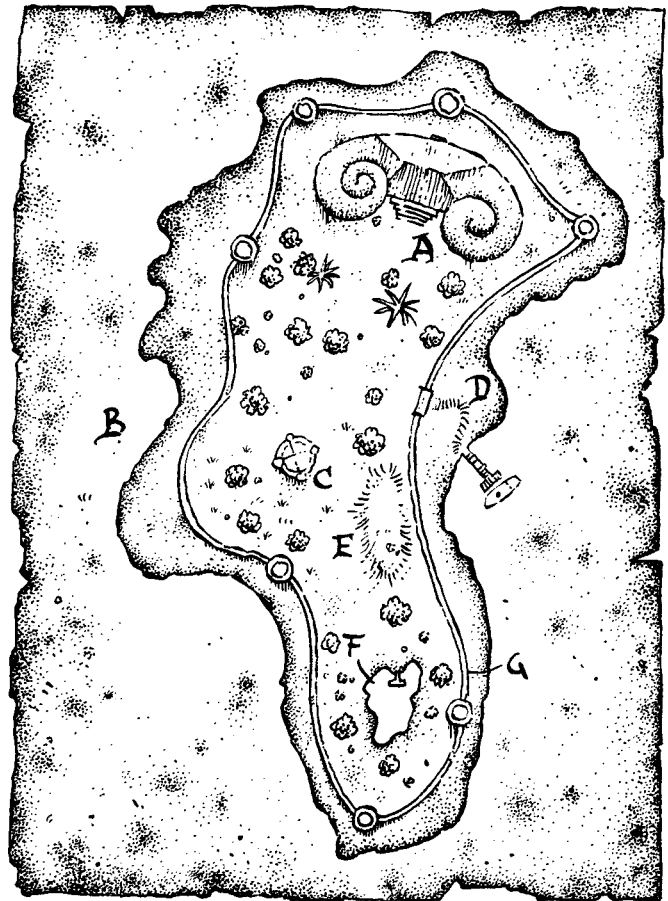
Plötzlich erschallt ein Alarmruf: Die Helden wurden entdeckt! Aus dem Haupthaus stürmen zwei mit Speißen bewaffnete Wachen auf den Pavillon zu. Ein gutes Dutzend weiterer ist mit melodösen Kampfrufen im Anmarsch. *Mylkidos* bittet die Helden, ihm seine Waffen zu übergeben, er werde die Wachen aufhalten. Sie selbst sollen sofort an Bord der *Prinzessin Lamea* zurückkehren.

Meisterinformationen: Ob mit oder ohne Waffen, *Mylkidos* erkennt, dass die Gruppe ohne sein Opfer verloren ist. Durch seinen Waffengang sollte es den Helden zusammen mit dem Magister und dem zurückverwandelten *Haridiyon* gelingen, zum Boot vor der Insel zurückzukehren.

Gestrandet!

Als die Helden ihr Boot endlich erreichen, erkennen sie zu ihrem Entsetzen, dass auch die *Prinzessin Lamea* entdeckt wurde. Drei gut bewaffnete Patrouillenboote *Balan Cantaras* haben die *Lamea* inzwischen mit fremdartigen Katapulten unter Beschuß genommen. Trotzdem ist es *Harika* gelungen, aus der Umklammerung der Angreifer auszubrechen. Gezielt steuert sie den gefährlichen Sumpfgürtel der Stadt an. Magister *Fünfstern* zögert kurz, dreht an einem Ring, der kurz aufleuchtet und legt *Haridiyon* seine Linke auf die Schulter: „Tut mir leid. Aber er ist wichtiger“. Dann nickt er entschlossen in Richtung *Prinzessin Lamea* und flüstert „TRANSVERSALIS TELEPORT...“ Von einem Augenblick auf den anderen ist der Magister mitsamt *Haridiyon* in einer Lichtkaskade verschwunden. Ihr seid alleine. Nein, nicht ganz. Plötzlich erschallt die Stimme *Wonscheschs* an eurer Seite: „Kommt schon. Wir müschen weg!“ Rauschen dringt an eure Ohren, als ihr beginnt zu laufen. Blickfelder verschwimmen vor euren Augen und ihr erkennt, dass eure Reise zum Horizont hier noch kein Ende gefunden hat – der Horizont wird immer vor euch bleiben.

Meisterinformationen: Tatsächlich hat es der Magister mittels seiner Zauberkraft geschafft, sich und den befreiten Offizier an Bord der *Prinzessin Lamea* zu teleportieren. Den Helden steht einstweilen nur die Flucht mit *Wonschesch* in Richtung *Balan Cantara* offen – womit der Text dieses Abenteuers schließt, die Abenteuer der Helden jedoch erst wirklich beginnen.



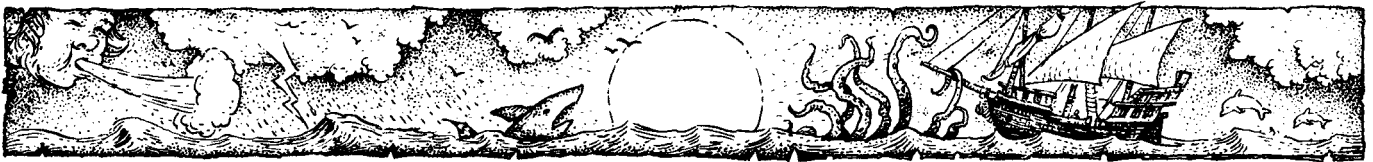
76. Reisetag: Eine neue Welt

Während die *Prinzessin Lamea* im Dunkel der Nacht aufs offene Meer flieht, können Ihre Helden immerhin für sich in Anspruch nehmen als Erste aus der Expedition tatsächlich den geheimnisvollen, güldenländischen Kontinent betreten zu haben. Das legendäre *Myranor* ist erreicht!

Ihrer Gruppe stehen nun verschiedene Möglichkeiten offen. Sie kann sich nach *Trivina* durchschlagen – wo sie aber noch nicht auf *Harika* treffen sollte – oder versuchen, in einem Jahr auf eigene Faust das Bleichwasser zu erreichen. Und in der Zwischenzeit?

Das geheimnisvolle *Myranor* ist gewaltig. Mit *Wonschesch* haben die Helden immerhin einen Freund und Führer, der sie die erste Zeit auf den fremdartigen Kontinent einführen kann. Wir denken, dass es Ihnen als Meister nicht schwer fallen wird, diese Zwischenzeit mit Hilfe der Kontinentbeschreibung in der Box **Myranor: Das Güldenland** auszugestalten. Dort erfahren Sie auch, wie es mit *Harika* weitergehen wird. Doch das sind Geschehnisse, zu denen es erst in einigen derischen Monaten kommen wird ...

Da war doch noch etwas? Natürlich. Wir denken, dass jeder Ihrer Helden nach den kolossalen Ereignissen dieses Abenteuers gut und gern **700 Abenteuerpunkte** verdient hat. Weitere 15 Freiwürfe können Sie nach Belieben auf *Boote fahren*, *Orientierung*, *Wettervorhersage*, *Tierkunde*, *Pflanzenkunde* und *Geographie* verteilen. Oder wie *Harika* sagen würde: „Das wohl!“



Anhang I: Schiffe

Die *Prinzessin Lamea* (Flaggschiff)

Diese 18 Hal in den Werften der Ksl. Schiffszimmerei & Zeugmacherei Kuslik gebaute Schivonelle ist nach der namensgebenden *Sikram* das zweite Schiff dieser Klasse und hat seine Wendigkeit, Schnelligkeit und Robustheit bald auf Harikas erster Großer Fahrt beweisen können. Admiralin Harika wurde zwar das Kommando über die neuere Schivone *König Tolman* angeboten, sie wollte jedoch ihr treues Schiff – benannt nach einer Prinzessin der Siedlerzeit, die 69 Gefahren überstehen musste, um ihren Geliebten zu finden – nicht aufgeben, ließ es generalüberholen und bricht mit ihm als Flaggschiff erneut in die Ferne auf.

Takelage: III (havenisch 1, havenisch 2, havenisch 2, Spriet-segel)		
Länge:	28,8 Schritt	
Breite:	7,5 Schritt	Schiffsraum: 280 Quader
Tiefgang:	3,4 Schritt	Frachtraum: 185 Quader
Besatzung:	72 M + 65 G/S	
Beweglichkeit:	hoch	Struktur: 3
Preis:	geschätzt 35.000 D + Bewaffnung	
Geschwindigkeit vor dem Wind:	13 Meilen/Stunde	
mit raumem Wind:	17 Meilen/Stunde	
am Wind:	7 Meilen/Stunde	
Bewaffnung:	1 Harpun-Aal voraus, 1 mittlere Rotze achtern, 6 mittlere Rotzen (je 3 pro Breitseite) sowie 6 Hornissen	

Schiffsbeschreibung

Eine dreimastige Schivonelle, deren mit Paradiesvögeln geschmückte Dreieckssegel wirken, als könnten sie mit allen Winden Deres segeln. Ausgebessertes Holz und geschnitzte Symbole des Glücks zeigen, dass dieses Schiff schon lange Fahrten hinter sich hat. Blau-goldenes Schmuckwerk ziert die Achtertrutz und umspielt die vordere Reling. Zwischen all den Rotzen, Frachtkisten und Vorräten ist noch Platz für Menschen: Matrosen, einige Seekrieger und andere Mitfahrende, die sich überall auf den vier Decks tummeln.

A) Achtertrutz: Hier versieht der Steuermann der *Prinzessin Lamea* seinen Dienst, die Offiziere können hier zumeist angetroffen werden. Die Trutz ist mit zwei Hornissen und einer mittelschweren Rotze bestückt, die normalerweise durch Öltücher vor Feuchtigkeit geschützt werden. Ein großer Kusliker Kompass ist neben dem Steuerrad befestigt.

B) Kapitänskajüte: Auf dem Hüttendeck befindet sich die Kajüte Harikas, die mit aufwendigen silasischen Glasfenstern, einer mit Fell ausgestatteten Schlafkoje, Klappstisch und Wandschrank ausgestattet ist. Die Kajüte macht ansonsten keinen sehr luxuriösen Eindruck, wenngleich hier auch viele exotische Merkwürdigkeiten von Wänden und Decke glotzen, die Harika von ihren Reisen mitbrachte: ein bizarrer, *getrockneter Fisch* mit Flossen, die im Sonnenlicht regenbogenfarben funkeln, eine *dickbauchige Flasche* voll intensiv grünblauem Wasser (lässt beim Öffnen einen Wasserdjinn frei, der einen Dienst erfüllt), eins von zwei *Immerwährenden Stundengläsern*, die durch Sand von den Singenden Inseln bewegt werden, die Ampullen mit *Lapirul* und eine *Taurolle* aus

unbekanntem Material, die sich auf Kommando senkrecht bis in zehn Schritt Höhe aufrichtet.

Natürlich sind hier auch zahlreiche nautische Geräte wie die modernen Peilquadranten und diverses Seekartenmaterial zu finden, die aber meist in einer großen Seekiste (*Schlösser knacken +10*) weggesperrt sind, wo sich auch einige Beutel und Kästen mit Gold und Juwelen im Wert von insgesamt 600 Dukaten befinden.

Harikas persönliche Waffe, ein *übergroßes Entermesser* fremdartiger Machart, hängt nachts normalerweise an einer Scheide über Harikas Kojе.

C) Messe

Der durch einen großen Klappstisch aus Bosparanienholz, mehrere an der Wand befestigte Klappbänke und ein Ölgemälde (ein Schiff im aufgeweichten Meer: leicht als die *Prinzessin Lamea* zu erkennen) geprägte Raum dient Harika und den Offizieren der Schivonelle als Essens- und Besprechungsraum. Ein Ziehstrang führt nach unten in die Kombüse (L), wo ein Glöckchen befestigt ist.

D) Schlafkabine

Diesen engen, mit zwei Kojen und einer großen Seekiste ausgestatteten Raum teilen sich Seehauptmann *Mylkidos*, Anführer des dem Schiff zugeteilten Kontingents Hylailer Seesöldner sowie der efferdgeweihete Schiffskaplan *Piando Calvino da Visterdi*. Abends sind hier immer Auseinandersetzungen zwischen den beiden zu hören, sobald der Hauptmann seine Sturmlaterne entzündet. In der Truhe (*Schlösser knacken +4*) findet sich u.a. der schriftliche Kontrakt, der Mylkidos für 100 Horasdor verpflichtet, Prinz Haridiyon zu töten)

E) Offizierskabine

Einrichtung: siehe D.

Hier sind *Dalida d'Abbastanza*, die erste Offizierin Harikas und Navigatorin, sowie die Seejunkerin *Lucilla ya Torese* untergebracht.

F) Offizierskabine

Einrichtung: siehe D.

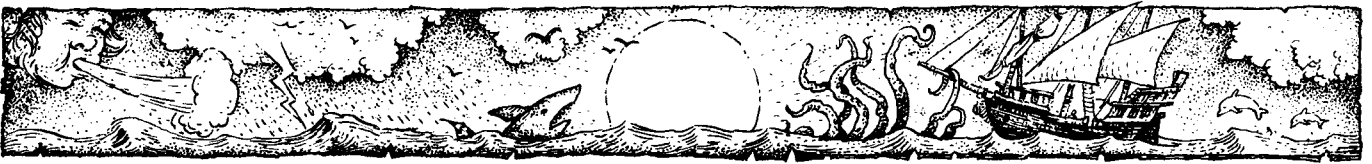
Hier schlafen Geschützmeister *Jost Kimmenkorn* und Bordheiler *Doctor Ljysvalis*. Es riecht stets nach verschiedenen Alkoholika.

G) Verbindungsgang

Ein dunkler, niedriger Gang, der nachts durch eine kleine, an der Wand festgeschraubte Laterne erhellt wird und von dem Türen zu B, C, D, E, F und dem Hüttendeck abzweigen.

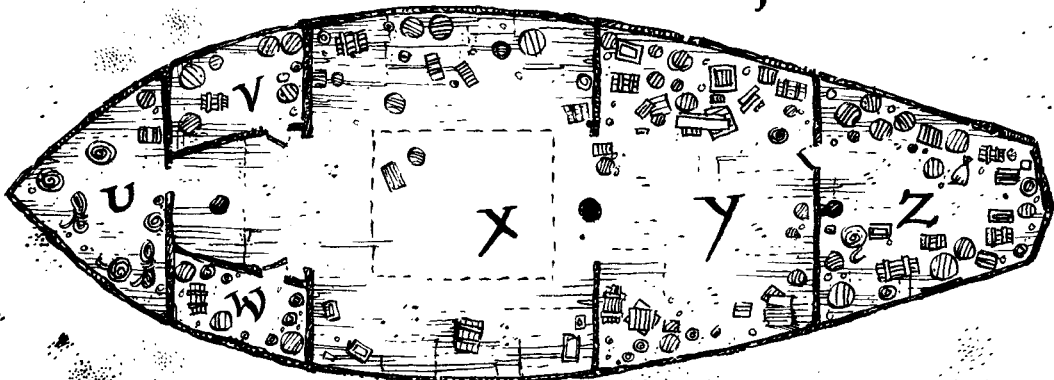
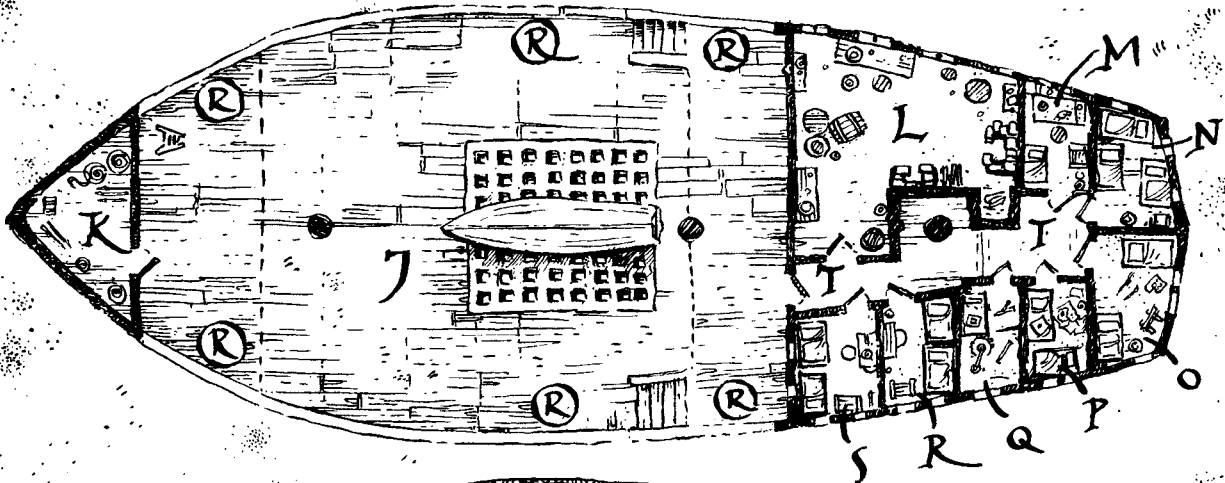
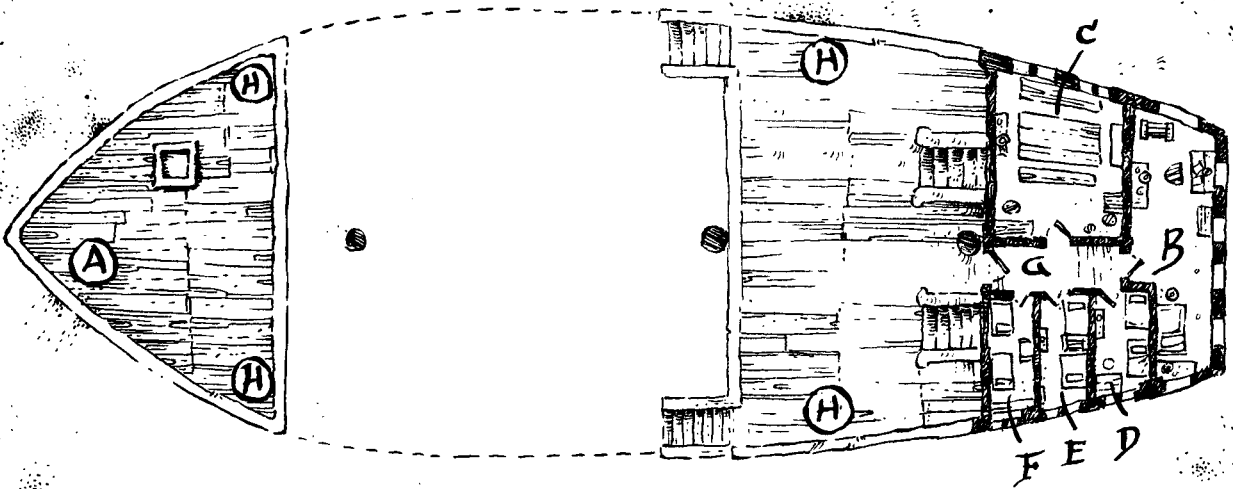
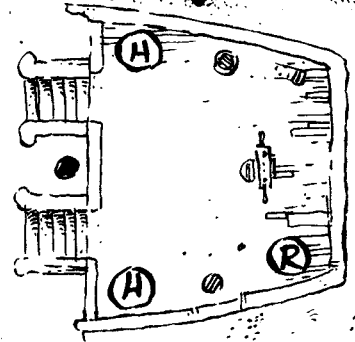
H) Hüttendeck

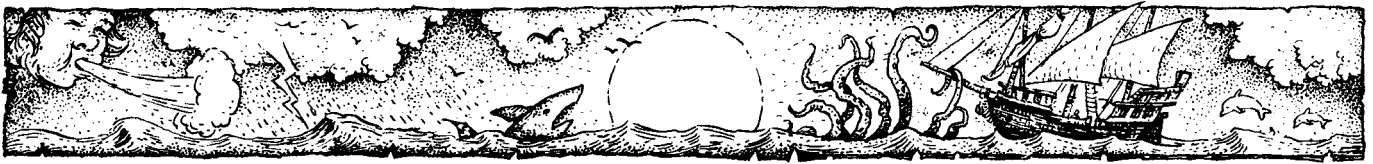
Ein geräumiges Zwischendeck, von dem aus steuer- und backbords zwei Stiegen hinunter zum Hauptdeck und zwei Stiegen hinauf zur Achtertrutz führen. Eine Tür führt zu den Aufenthaltsräumen der Offiziere. Auf beiden Seiten der Reling ist jeweils eine öltuchgeschützte Hornisse angebracht. Ein roter Kreis mit Schutzzeichen von Praios und Boron markiert neben den Mast die sogenannte *Zielscheibe Uthars*: Angeblich jeder, der hier z.B. während eines Sturms länger verharren musste, wurde kurz darauf weggespült, tödlich getroffen oder wurde von sonst einem Unglück ereilt.



Ihrer Horaskaiserlichen Majestät Schiff
Prinzessin Lamea

- Ⓡ Retze
- Ⓐ Aal
- Ⓜ Hornisse





I) Vordertrutz

Auf der Trutz, die durch eine Luke mit dem Hauptdeck verbunden ist, versieht das Kontingent Seesöldner zumeist seinen Dienst. Mit einer Harpun-Aal voraus und zwei an der Steuer- und Backbordreling angebrachten Hornissen ähnelt der Vorbau durchaus einem wehrhaften Burgturm.

Nachdem die alte Galionsfigur im Riesland gestohlen wurde, ließ die horasische Admiralität eine Neue durch die begnadete, blinde Bildhauerin *Karuna* anfertigen: Die weinende *Lamea* mit ihrem toten Geliebten im Arm, den Blick zum Horizont gerichtet.

J) Hauptdeck

Dominierend ist hier neben Fock- und Großmast das große Holzgitter der Ladeluke, das sich mittschiffs befindet. Direkt darauf ist ein kleines, mit einem Segeltuch abgespanntes Ruderboot (für bis zu neun Mann) untergebracht, das mit dem vor dem Großmast befindlichen Ladebaum zu Wasser gelassen werden kann. Die Schiffsglocke wird alle vier Stunden zum Wachwechsel betätigt. Auf der Bug und Heckseite der Schivonelle wird das Hauptdeck zu Teilen von Hüttendeck und Vorderkastell überdacht. Hier stehen auch vier der insgesamt sechs auf dem Deck untergebrachten mittelschweren Rotzen, vor deren Einsatz man aber tunlichst die Stückpforten in der Reling hochklappen sollte. Am Fockmast hängen ein Dutzend rote Reißzähne von einem halben Spann Länge: Talisman und Relikte eines Seemonsters, das sich an der *Lamea* einst die Zähne ausgebissen hat.

Insbesondere auf dem Hauptdeck und in der von hier aus zu den Rahen des Haupt- und Fockmastes hinaufreichenden Takelage herrscht ständiger Betrieb durch die Männer und Frauen der Steuerbord- bzw. Backbordwache.

K) Waffenkammer

In einem abschließbaren Raum im Vorderkastell werden in Fässern, auf Ständern und an Haken an der Wand fast 50 Entermesser sowie Äxte, Harpunen und Speere gelagert. Die Waffen sind ausschließlich zur Verteilung an die reguläre Mannschaft bestimmt. Trotzdem lagern hier auch zwei längliche Kisten mit Bolzen sowie Stein- und Bleikugeln für die Rotzen des Hauptdecks.

L) Kombüse

Dies ist das Reich des *Smutjes Selchion* und seiner Helfer, die hier jeden Tag aufs Neue in großen Kesseln über zwei steinumfriedeten und stets sorgsam im Auge behaltenen Feuerstellen die Mahlzeiten für weit über 100 Besatzungsmitglieder zubereiten. Neben einem großen Tisch finden sich hier natürlich auch zahlreiche typische Arbeitsinstrumente eines Schiffskochs.

M) Kajüte der Schiffsmagierin

In diesem Raum ist *Raskaja Ingirdottir*, die Schiffsmagierin, untergebracht. Neben einer Klappkoje findet man hier einen Arbeitstisch mit zahlreichen kleineren und größeren Aussparungen und Mulden, in denen (sicher vor dem Seegang) zahlreiche Stein- und Glasgeräte eines Alchimisten untergebracht sind. Mit ihnen lassen sich einfache Analysen durchführen und Elixiere brauen. In einer mittels eines CLAUDIBUS (7 ASP, Stufe 8) versiegelten Seekiste lassen sich zahlreiche alchemistische Tinkturen und Ingredienzen finden (einige *Heiltränke*, ein *Krafelexier* (D), zweimal *Waffenbalsam* (D, E), einen *Wachtrunk* (D) sowie *Tsa-Tränen*, auch *Friedenswasser* genannt (F)). Die Bücher *Drudenfüße im Meer* und *Wind- und Flautenzauberei* beschäftigen sich mit dem Thema Magie und Seefahrt.

N) Lakaienkabine

Hier stapeln sich Etagenbetten mit insgesamt vier Schlafplätzen, in denen sechs Gehilfen und Diener der höheren Herrschaften mit ihren wenigen Habseligkeiten untergebracht sind, darunter auch *Harikas* Kajütenmädchen *Janna* und *Efferdnovize Dorian*.

O) Passagierkabine

Die große Kajüte besticht durch zahllose aufgehängte Bilder in wuchtigen Rahmen: Landschaften, Profile und Porträts, aber auch teilweise nur traumhafte Szenarien und erschreckende Formen. Zwischen Paletten, Essensresten und von Rattenzähnen angenagten Kohlestiftskizzen liegen etliche Gewänder unaufgeräumt herum. Hier hausen die Malerin *Daria Vindest* und ihr unheimlicher Gespieler *Tassilo*.

P) Passagierkabine

Die Tsageweichte *Tsabella* richtet jeden Tag ihre kleine Schlafstatt anders ein, während das Bett des Derographen *Alessandrian Arivorner* ohnehin nie unter dem Berg von Land- und Seekarten zu erkennen ist, auf der er sorgfältig den Kurs der *Lamea* und jede Entdeckung einträgt. Das Gepäck von *Orchit von Hirschfurten* hängt hier ebenfalls, während er selbst es vorzieht, an Deck zu schlafen.

Q) Passagierkabine

Von außen prangt demonstrativ das Greifenbanner an der Tür, in der Kabine sind schwarze Umhänge, Dossiers, eine Statue des Hl. *Travianian* (alles von *Wilbur von Rabenmund*) sowie ratternde Zahnradkonstruktionen, mechanische Risszeichnungen und ein Fässchen *Ferdoker* (*Gin Sohn des Nasulf*) gut vertaut. Oft sind handwerkliche Geräusche und die Beschwerden des Adligen über diese Ruhestörung aus der Kabine zu hören.

R) Passagierkabine

In dieser schlichten Kabine mit drei Kojen, Bord und zwei Schemeln werden einige Helden untergebracht. Eingefasste Butzenglasfenster erlauben einen Blick auf die See und sind gerade groß genug, um sich hindurchzwängen zu können. Aus der darüberliegenden Kabine tropft manchmal verschütteter Wein. Ein Astloch erlaubt es, in Kabine (Q) zu spähen.

S) Passagierkabine

Zwei Kojen laden zum Schlummern ein, ein Tisch und zwei Hocker lassen genug Platz für Regale, in denen Ausrüstung verstaut werden kann. Hier können zwei weitere Helden einquartiert werden, die durch Fenster und Bullauge Blick auf Meer und Hauptdeck haben.

T) Verbindungsgang

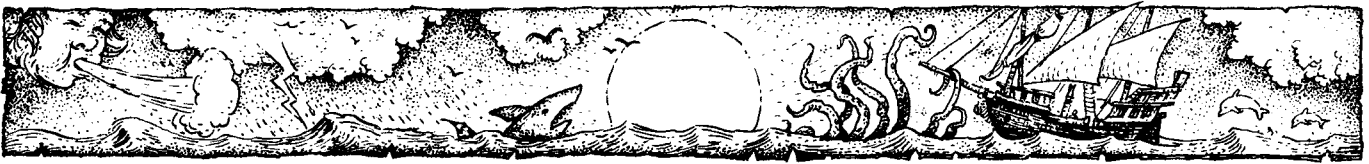
Eine Delphinstatue aus Speckstein erinnert stets daran, wessen Gnade man ausgeliefert ist.

U) Kabelgatt

Dieser Raum dient zum einen zur Aufnahme des Ankertaus, zum anderen befindet sich hier das Lager für Tauwerk, Segeltuch, Farben und andere Dingen, die man an Bord eines Schiffes für Ausbesserungsarbeiten und Reparaturen benötigt.

V) Munitionskammer

Dieser Raum wurde von dem Kontingent *Hylailier* Seesöldner in Beschlag genommen, die hier nicht nur empfindlichere Waffen (etwa Armbrüste) verstaut haben, sondern vor allem das Gros der für die Aale, Rotzen und



Hornissen bestimmten Munitionsreserven, darunter eine mit Sägespänen und Wolle ausgepolsterte Kiste für 40 Tonkugeln Hylailier Feuer.

W) Sicherheitsraum

In diesem sorgsam versperrten Raum lagern einige besonders wertvolle aventurische Handelsgüter, die zum Tausch im Guldland bestimmt sind: Zwergenwaffen aus dem Eisenwald, Körbe mit Benbukkel und anderen Gewürzen aus den Südmerkolonien, feines Pergament sowie zwei Kisten mit Safran aus Zeiten, als Kurkum noch frei war.

X) Frachtraum

Von allen Seiten hört man das Schlagen von Wogen gegen Holz. Neben aufgetürmten und verschnürten Elefanten- und Mammuststoßzähnen (Elfenbein ist im Guldland sehr begehrt!) und zahlreichen Kisten mit Tüll und auf Flaschen gezogenem Zwergenbier, für das man im Westen einen Abnehmer zu finden hofft, sind hier unzählige Fässer mit Süßwasser vertäut und aufeinandergestapelt. Reservemasten und -segel hängen an der Decke. Hier ist natürlich der Großteil der Seeleute untergebracht, die wachweise in Dutzenden von Hängematten schlafen, die zwischen den Stützbalken hängen.

Y) Frachtraum

Hier werden zahlreiche Kisten gelagert, die alles Mögliche enthalten, was man für eine erfolgreiche Expedition in unbekannte Gestade benötigt. Darunter ein gutes Dutzend Zelte mit Gestänge, nach Harikas Angaben angefertigtes Reitgeschirr für Kreaturen, die unmöglich Pferde sein können, Leder, Kletterausrüstung, Glasflaschen, Schulterbleche, Strumhauben, und, und, und. Irgendwo fiepen Ratten und gelegentlich ist auch ein fetter Nagerschwanz zu sehen.

In diesem Teil des Laderaums ist auch das Kontingent Hylailier Seesöldner untergebracht. Zwischen ihnen und den Matrosen kommt es natürlich immer wieder zum Streit – auch, weil die Seesöldner den Vorratsraum (Z) bewachen.

Z) Vorratsraum

Hier lagern die Vorräte der *Prinzessin Lamea*. Bis unter die Decke sind Fässer, Kisten und Säcke mit Pökelfleisch, Schiffszwieback sowie getrockneten Bohnen, Erbsen und Graupen untergebracht.

ZZ) Bilge

Der unterste (auf dem Übersichtsplan nicht eingezeichnete) Teil des Schiffes ist mit Steinen angefüllt und dient unter anderem einlaufendem Wasser als Sammelbecken, das ständig abgepumpt werden muss.

Die König Tolman

»Wir wollen den Guldländern die Krone aventurischer Schiffbaukunst zeigen.«
—Staatsadmiral Gilmon Quent zu Mhoremis

Die *Tolman* ist ein Schiff der majestätischen König-Therengar-Klasse, dem derzeit modernsten und teuersten Modell, das sich aventurische Schiffbaumeister erdacht haben. Momentan gibt es nur drei weitere dieser Großkampfschiffe: die *König Therengar* (Flaggschiff des Lieblichen Feldes), *Königin Amene* und *König Barjed*. Verantwortlich für die Konstruktion dieser Klasse zeichnet die Grangorer Werft Sandfort & ter Brook. Seit 27 Hal im Einsatz, ist die waffenstarrende *König Tolman*, nicht zuletzt durch die Bombardierung Thorwals bereits eines der gefürchtetsten Schiffe des Meeres der Sieben Winde. Nach der Rückkehr aus den nördlichen Gewässern wurde das hochbordige Schiff generalüberholt und für Langstreckenfahrten ausgerüstet: Die Bewaffnung wurde verringert, Sturmtrutzigkeit vergrößert. Es soll auf der Guldlandfahrt als 'militärische Keule' dienen und Schutz vor allen Gefahren bieten, die man über eine Rotze anpeilen kann.

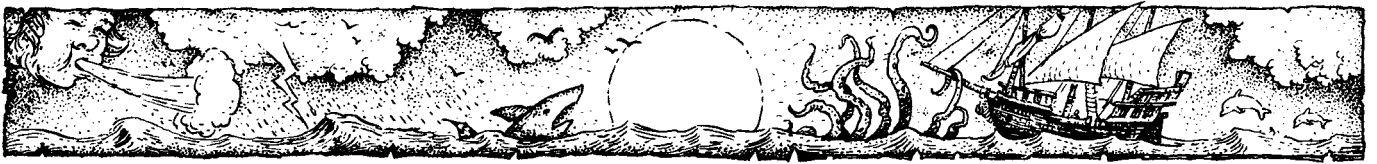
Der namensgebende König, Vater von Amene III., starb 3 Hal allein im heroischen Kampf gegen sieben Strauchdiebe, die seinen Enkel Jaltek ausrauben wollten.

Takelage: IV (rah 3, rah 3, rah 3, havenisch 2, Sprietsegel)	
Länge: 42,0 Schritt	
Breite: 12,6 Schritt	Schiffsraum: 740 Quader
Tiefgang: 4,7 Schritt	Frachtraum: 455 Quader
Besatzung: 135 M + 135 G/S	
Beweglichkeit: hoch	Struktur: 3
Preis: geschätzt 80.000 D + Bewaffnung	
Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde	
mit raumem Wind: 15 Meilen/Stunde	
am Wind: 5 Meilen/Stunde	
Bewaffnung: 1 schwerer Aal voraus, 2 schwere Rotzen achteraus, 6 leichte und 12 schwere Rotzen (je 3 + 6 pro Breitseite), 10 Hornissen	

Schiffsbeschreibung

Ein mächtiger Viermaster der *König-Therengar*-Klasse, der selbst Karraken neben sich klein erscheinen lässt. Der Horasadler breitet stolz seine Flügel über wehede Banner und alle Rahsegel aus. Schwere Ballisten und Hornissen spicken das Schiff, lugen aus Stückpforten hervor und reihen sich an der Reling aneinander. Rotgoldene Embleme, Friese und Girlanden, die Szenen von Kampf und Sieg zeigen, schmücken die Trutzen. Alles an Bord wirkt streng geordnet, greift ineinander wie Zahnräder und ist bemüht, diszipliniert und reibungslos abzulaufen.

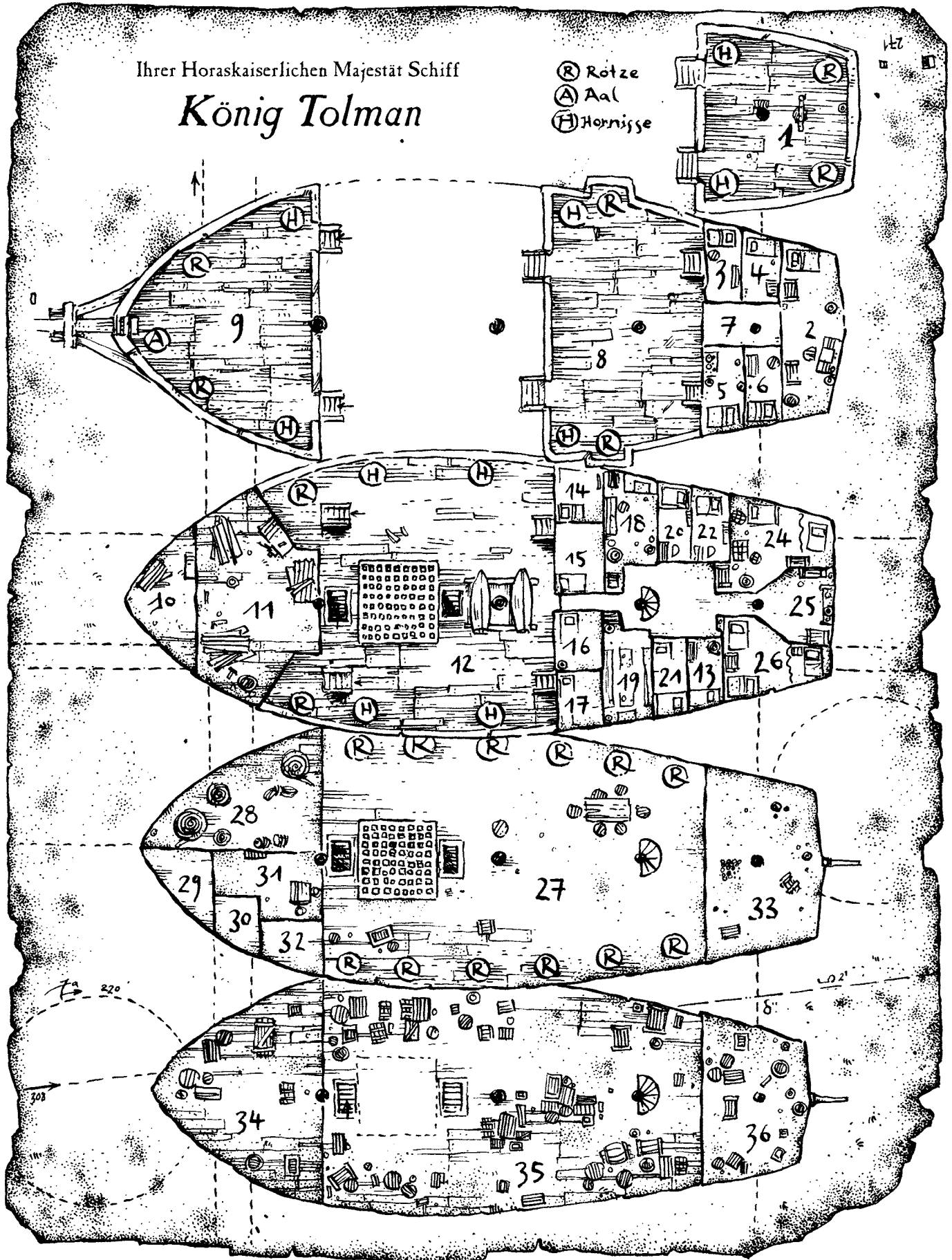
Vom **Achterkastell (1)** mit dem eisernen Steuerrad, wo Konteradmiral Rubec von Chetoba und seine Offiziere die Schiffsführung fest in der Hand haben, kann man alle Wanten, wapengeschmückten Segel und Oberdecks der *Tolman* überblicken. In der geräumigen **Kapitänskajüte (2)** muss man sich an den Wänden vor spitzen und scharfen Klingen in Acht nehmen, die von Chetoba wie besessen sammelt. Die Unterkünfte von **Adjutantin (3)**, **Navigator (4)**, **Schiffsmagus (5)** und **Bordheilerin (6)** und ein **Verbindungsgang (7)** nehmen den restlichen Raum der Achtertrutz ein. Auf dem weitläufigen **Hüttendeck (8)** wird mehrmals täglich der Waffenappell der Seekrieger abgehalten. In hervorkragende Verschanzungen sind Rotzen beweglich gelagert. Am Besanmast wurden thorwalsche Hörnerhelme angenagelt: Trophäen aus dem letzten Einsatz des Schiffes. Das **Vorderkastell (9)** trägt den schweren Aal, auf dessen Harpunen jeweils die erste Strophe der Horashymne geritzt ist. Galionsfigur des Schiffes ist ein kupferbeschlagener (und bereits grün angelaufener) Westwinddrache, der seine Flügel über den ganzen Bug ausbreitet. Die **Waffenkammer (10)** ist nur über die von Holzmehl überzogene **Werkstatt des Schiffzimmerrmanns (11)** zu erreichen. Das Hauptdeck wird von der großen Ladeluke, den zwei Beibooten, Segelspielen und Geschützen beherrscht. Am Großmast hängt – zur Mahnung aller – die Neunschwänzige, mit der Bestrafungen ausgeführt werden. Im Heck finden sich Quartiere höherstehender Gäste, die über einen dunklen **Durchgang (13)** mit Wendeltreppe erreicht werden können: Hier kommen neben weiteren Offizieren und Seejunkern (**14–16**) auch die Hauptleute und Geschützmeister (**20–23**) der Seesoldaten unter. Der

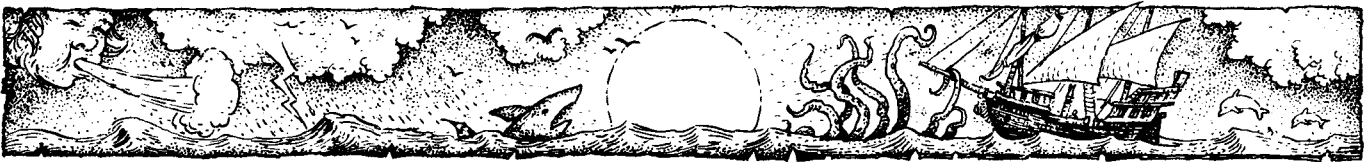


Ihrer Horaskaiserlichen Majestät Schiff

König Tolman

- (R) Rötze
- (A) Aal
- (H) Hornisse





Tierkundler *Matajew* teilt sich eine Kajüte mit den Geweihten *Letizza* und *Rodothe* (24), ebenso die Zauberer *Kartor ya Istan*, *Premodia* und die Elfe *Ulabeth* (26). Die in Azurit und Blaustein glänzende **Schiffskapelle** (25) dient der Efferdkaplanin *Alvene Terumaris* und dem Praisopriester *Sonnenglut* auch als Schlafstätte. Gegenüber der stets dampfverhangenen **Kombüse** (18) findet man die mit almadanischen Teppichen ausgestaffte **Offiziersmesse** (19).

Unter Deck stehen im **Bombardendeck und Mannschaftsquartier** (27) ein Dutzend schwere Torsionsgeschütze – 400er Famosch-Rotzen – in ihren Batterien. In Hängematten schläft stets ein Teil der Seeleute und die Hälfte der Seekrieger vom Elitesegarderegiment *Westwinddrachen*. Die andere Hälfte ist im nahezu feuerfesten **Munitionslager** (33) untergebracht, wo sich Eisen-, Stein-, und Tonkugeln mit Lunte in sorgfältig aufgeschichteten Pyramiden stapeln. Neben dem **Kabelgatt** (28) mit Ankerkette befindet sich der Zugang zum **Wachraum** (31), der

meist nur besetzt ist, wenn die vergitterten **Arrestzellen** (29, 30, 32) mit Delinquenten belegt sind.

Das unterste Deck quillt vor Ladung über: Der **Sicherheitsraum** (34) ist rattenverseucht und enthält Kisten mit wertvollen Waren für das GÜldenland, aber auch Horasflaggen, mit denen Neuland in Besitz genommen werden soll. Im unübersichtlichen **Frachtraum** (35) türmen sich eher klassische Waren und etliche Käfige mit fiependen, schnatternden, brüllenden und röhrenden Kreaturen Aventuriens, die gegen güldenländische Raritäten getauscht werden sollen. Fünf Streitrösser sollen für Erkundungen an Land dienen. Sogar eine drei Schritt hohe Blutulme steht hier eingetopft. Begehrte Vorräte sind im abschließbaren **Vorratsraum** (36) vor dem Zugriff hungriger Matrosen geschützt. In der schimmlichen **Bilge** ist genug Platz für blinde Passagiere, seien es nun Morfus oder Menschen.

Die Prinz Shafir

Eine erst vor ein paar Monaten fertiggestellte Schivonelle der *Sikram*-Klasse aus der Beleman-Werft in Methumis, die – im Gegensatz zur *Prinzessin Lamea* – mit größerem Laderaum konzipiert wurde, um als Haupttransportschiff für das Endurium zu dienen. Befehligt wird die *Prinz Shafir* von Kapitän Siberius Bramstetter.

Takelage: III (havenisch 1, havenisch 2, havenisch 2, Sprietsegel)		
Länge:	28,2 Schritt	
Breite:	8,9 Schritt	Schiffsraum: 305 Quader
Tiefgang:	4,1 Schritt	Frachtraum: 215 Quader
Besatzung:	67 M + 50 G/S	
Beweglichkeit:	mittel	Struktur: 3
Preis:	29.800 D + Bewaffnung	
Geschwindigkeit	vor dem Wind:	12 Meilen/
	Stunde	
	mit raumem Wind:	15 Meilen/Stunde
	am Wind:	6 Meilen/Stunde
Bewaffnung: 1 mittlere Rotze achtern, 4 mittlere Rotzen (je 2 pro Breitseite) sowie 6 Hornissen		

Schiffsbeschreibung:

Ein Dreimaster der *Sikram*-Klasse, dessen Segel das Adlerwappen zeigen.

Das Schiff wirkt behäbiger als die *Prinzessin Lamea* und weist große Laderäume auf. Man merkt schnell, dass ein Kauffahrer diese Schiff leitet: Nirgendwo wird Material verschwendet, jedes Tau ist zu verwenden, bis auch der letzte Spann gesplißt ist, jeder Hohlfinger im Frachtraum wird für einträgliche Ladung verwendet. Das Äußere des Schiffes ist schlicht und grau, die Galionsfigur zeigt einen Albatros.

Die *Prinz Shafir* ähnelt vom prinzipiellen Aufbau her der *Prinzessin Lamea*, nur dass die *Prinz Shafir* über einen durchgehenden Laderaum ohne die Räumlichkeiten (V) und (G) verfügt.

Ladung: Das Schiff transportiert den Löwenanteil der nach Westen zu verschiffenden Aventurienwaren: Neben quaderweise Mammuten, Zwergen- und sogar drei Zyklopenwaffen, Elfenbausch und Gewürzen wie Myridanum sind hier auch Platten von Koschbasalt eingelagert. Im hinteren Teil des Laderaums findet sich eine gewaltige, schwere Bronzeglocke, die frappierend der Glockenkonstruktion Leonardos ähnelt, die die Helden beim Tauchgang in Havena eingesetzt haben, nur dass diese fast doppelt so groß ist! Auch Dutzende Kisten mit Schweins- und Lederblasen zur Luftversorgung, ledernen Halbschuhen mit flossenartigen Verlängerungen am Ende, zahllosen Gürteln mit Taschen für Steine zur künstlichen Beschwerung und sechs Kisten mit insgesamt über 150 (!) in Öl eingelegten Kajuboknospen (noch fünf Monate haltbar) machen deutlich, dass im GÜldenland offenbar ein Tauchgang geplant ist.

Das Geisterschiff

Die *Dekapus* ist ein über 150 Jahre altes Wrack, das nicht etwa durch Pech und Splintnägel, sondern einzig durch die unheimliche Macht des Namenlosen zusammengehalten wird. Alles an Bord ist zerfetzt, löchrig oder anderweitig von der See in Mitleidenschaft gezogen. Wenn die Helden das Geisterschiff betreten, sollten Sie als Meister vor allem auf die gespenstische Atmosphäre an Bord achten: unheimlicher Nebel, der alle Geräusche schluckt, das ständige Knarren und Ächzen des gedemütigten Holzes, das kaum den Wassermassen standzuhalten vermag, verrottete Wanten und Taue, die wie glitschige Tentakel von den Rahen nach unten hängen, gähnende Löcher in Planken und Außenhaut, hinter denen gestaltgewordene Finsternis zu lauern scheint, und der ekelerregende Geruch aus dem verfaulten und morschen Bauch des Geisterschiffes, der den schwimmenden Sarg wie ein moderndes Leichentuch umgibt. Neben den Gefahren, die von der Fauna an Bord ausgehen, besteht auf dem Oberdeck und den Trutzen das Risiko (*Schleichen*-Proben), dass

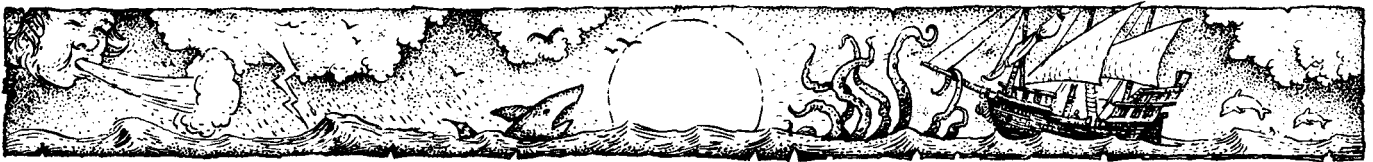
die Planken unter den Helden nachgeben und das unglückliche Opfer in faulige Tiefe stürzt (bis zu 2W6 SP).

A) Vordertrutz

Neben einer fauligen Ankerwinde ist der auf den Planken liegende Schemen eines zusammengekrümmten Seemanns zu erkennen. Von ihm geht ein geisterhaftes Leuchten aus, das immer stärker zu werden scheint. (Falls die Helden einen oder mehrere der Geister 'ausgeschaltet' zu haben glauben, können sie entdecken, dass sie offenbar nach einer kurzer Zeit wieder auferstehen!).

B) Hauptdeck

Hier ist die seltsamste Entdeckung der kniende, völlig intakt wirkende Torso eines Mannes in zerschlissener Kapitänskluft, der auf einem Richtbock festgezurt wurde. Aus seinem Halsstumpf ergießt sich eine



violett schimmernde, an Blut erinnernde Flüssigkeit. Knapp einen Schritt neben der unheimlichen Hinrichtungsstätte liegt der *Wanderstab* des entführten Hesidengweihen.

(Fügen die Helden dem Torso irgendwie Schaden zu, müssen sie die grausige Feststellung machen, dass sich die Wunden innerhalb von Augenblicken wieder schließen. Doch jedesmal ist von irgendwoher im Nebel der dumpfe Schmerzensschrei eines Mannes zu hören: Kapitän Namgards Kopf, der den Schmerz noch immer spürt; siehe S. 34ff.).

C) Achtertrutz

Innerhalb der morschen Planken sind die wulstig ausgestülpten, sich bewegenden (!) Gesichter von vier Seeleuten zu erkennen, deren Fratzen namenloses Entsetzen zeigen und hin und wieder grausige Klagelaute von sich geben: "*Heecelf! uuuns!*" (Totenangstprobe!).

D) Ehemalige Kombüse

Zwischen schwärzlichem Seetang und vergammeltem Inventar liegt das *Skelett* eines Mannes (der ehemalige Smutje), der sich offenkundig selbst in einen Säbel gestürzt hat. Zudem sind hier drei 'gefallene' Geister zu entdecken, die langsam wieder an 'Kraft' gewinnen

E) Kapitänskajüte

Zwischen verrottetem Inventar, das die Spuren eines wüsten Kampfes aufweist, kann an einer der Wände eine bronzene Tafel gefunden werden, die auf den Kapitän der *Dekapus* verweist: *Julcon Namgard*. Der Tafel ist

zu entnehmen, dass das Schiff weit über 150 Jahre alt sein muss. Völlig verrottete *Seekarten* im Raum zeigen, dass Namgard immer wieder zwischen Teremon und dem Festland hin- und hersegelte.

(Mittels *Sinnenschärfe+10* kann man eine geheime Frachtliste samt handschriftlicher Eintragungen entdecken, die darauf hindeuten, dass Namgard vornehmlich zu den Namenlosen Tagen Waren wie 'Amphore Tränenwasser von sieben verfluchten Dienern der Zwölferbrut', 'Dreizehn geweihte Obsidianstatuen des Purpurnen' oder den 'Blick eines geblendeten Zyklopen' aufgenommen hat.)

F) Passagierkabine

Algenbewuchs und völlig verrottetes Inventar.

G) Passagierkabine

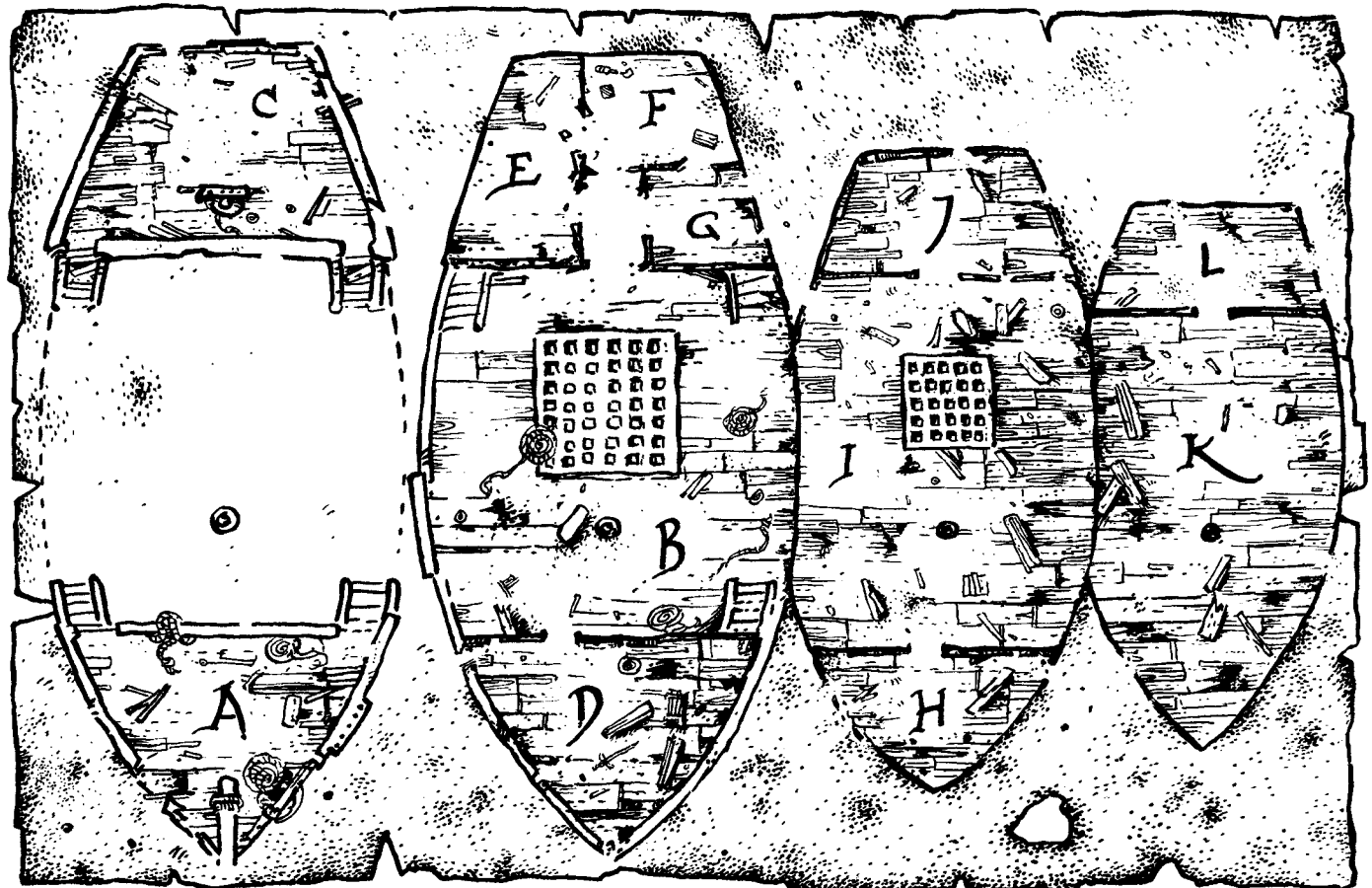
Verrottete Einrichtung. Hinter der verschlossenen Kabine ist das Skelett eines Passagiers zu finden, in dessen Händen sich eine verkohlte Delphinstatue aus Fischbein befindet.

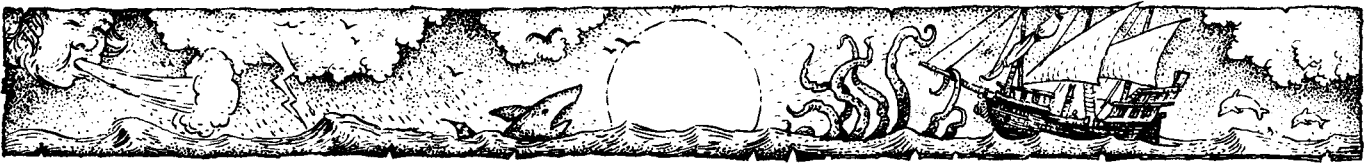
H) Kabelgatt

Siehe (F). Auch hier ist eines der schaurigen Gesichter in der Bordwand zu erkennen (siehe auch C).

I) Frachtraum/Zwischendeck

Verrottete Kisten, Taue und Fässer. Dazwischen die *Skelette* von vier weiteren Seeleuten und der einsam und verlassen neben einem Fass lie-





gende, geweihte *Rondrakamm* der entführten Rondrageweihten Letizza von der *König Tolman*. Hier lauern 1W6–1 Blaue Pailoshummer auf die Helden; Werte siehe S. 36

L) Mannschaftsquartier

Wenn die Helden den Raum betreten, kommt ihnen ein fahl leuchtender Geist entgegen, der – ohne Kenntnis von ihnen zu nehmen – wehklagend Richtung Oberdeck verschwindet (um dort wieder am Kampf teilzunehmen).

M) Unterer Laderaum

Einrichtung siehe I). Zwei weitere *Skelette*.

N) Geheimer Laderaum

Auch hier ist alles völlig verrottet. Alles, bis auf einen quaderförmigen,

nachtschwarzen Altar aus schwarzem Obsidian, auf dem die ehrfurchtgebietende Abbildung eines sardonisch lächelnden Mannes zu erkennen ist, der sich offensichtlich voller Entzücken die rechte Hand abreißt: Eine Darstellung des Namenlosen Gottes!

Auf dem Altar, die Statue halb unter sich begrabend, ruht ein *riesiger Seestern* (Werte siehe S. 36), dessen fünf Glieder sich mit einem saugenden Geräusch drohend in die Luft erheben, sobald einer der Helden den Raum betritt. Links und rechts neben dem Altar liegen bewusstlos und mit fauligen Stricken gebunden die beiden gesuchten Geweihten der *Lamea* und die Rondrageweihete Letizza.

Der Altar ist mit den Mitteln der Helden nicht zu zerstören (bzw. verschwindet mit Erlösung der Mannschaft und der Auflösung der *Dekapus* in der Tiefe der See). Die drei Geweihten lassen sich nur über die Leiche des Riesenseesterns befreien, und natürlich wird sich Kapitän Namgard spätestens hier den Helden stellen).

Die Verfolger – Al’Anfas Expedition

Die vom Triumvirat Al’Anfas ausgesandte Expedition hat die Aufgabe, das Ziel der zweiten Harikafahrt zu klären und ihnen letztlich beim Wiederfinden des Enduriumschatzes zuvorzukommen. Die mangelnde technische und personelle Erfahrung in Hochseeschiffahrt machen die Handlanger der Schwarzen Stadt durch Hartnäckigkeit, meisterliche Heimlichkeit und pragmatische Intelligenz wett. Wo die Bemühungen anderer Mächte enden, werden die Agenten der reichsten Stadt Aventuriens erst richtig warm. Dank der Entdeckung der Längengradbestimmung durch den alananischen Astronom Guidobaldo Quintone (siehe das Abenteuer *In Satinavs Kielwasser* aus der *WunderWelten #32*) haben die zwei schnellen Karavellen einen Navigationsvorteil.

Die Monzanith

Das 29 Hal in Havena vom Stapel gelassene Schiff ähnelt den modernen Schnellseglern aus Belhanka (inoffiziell bereits als *Monzanith-Klasse* bezeichnet), wurde aber in Details für die Ansprüche einer Hochseefahrt optimiert. Die verwindungssteife Bauweise des Rumpfes hält jedem Sturm stand und erlaubt Karavelle schnelle und enge Manöver. Die alananischen Auftraggeber haben überall kostspielige Steineiche verbauen lassen, die die *Monzanith* praktisch feuerfest machen.

Zwischen Bug und Heck herrscht Schwärze: dunkle Segel, düstere Planken, schwarze Uniformen der Seekrieger. Selbst die Galionsfigur, ein Rabenkopf, besteht aus Mohagoni und trägt Augen aus dem namensgebenden Edelstein. Das Schiff von Capitano Coragon Kugres

beherbergt neben den disziplinierten Seefahrern Gelehrte und nautisch erfahrene Magier der Halle der Erleuchtung; über allem liegt der Schatten zweier kahlrasierter Borongeweihter. Die Söldlinge lauschen dem Gerbrüll eines aufhetzenden Korgeweihten. Die Kapitänskajüte beherbergt empfindliche Winkelmessgeräte und eine *Satinavsauge* genannte Uhr, mit deren Hilfe Breiten- und Längengrad ermittelt werden können. Umfangreiche Vorräte für die Überfahrt lassen nur wenig Platz für Handelswaren: Elfenbein, Benbuckel, Boronwein und Opale sollen in Hafenstädten des Westens getauscht werden.

Capitano Coragon Kugres

Als junger Seeoffizier vom thorwalschen Piraten Beorn dem Blender verunstaltet, hat der kurzgewachsene, aber würdevoll wirkende 48jährige ein gutes verbliebenes Auge für heimliche Unternehmungen und schnelle Vorstöße mit Schiffen, Geschützen und Kämpfern: Wer zwei Jahrzehnte lang Schmuggler in der Charyptik jagt, hat nur wenig Probleme, eine horasische Flotte zu verfolgen. Der komplett in Rot gekleidete Kugres ist ein Realist, der seine Planung schnell ändern kann, wenn es die Situation erfordert.

Relevante Werte: ST 14, KL 16, RA 7, Kriegskunst 13, Rechnen 10, Seeoffizier 15

Takelage: III (rah 1, rah 2, havenisch 1 plus Sprietsegel)

Länge: 29,5 Schritt

Breite: 8,1 Schritt **Schiffsraum:** 305 Quader

Tiefgang: 4 Schritt **Frachtraum:** 200 Quader

Besatzung: 55 M + 25 G + 15 S

Beweglichkeit: hoch **Struktur:** 3

Preis: geschätzt 25.000 D + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 17 Meilen/Stunde

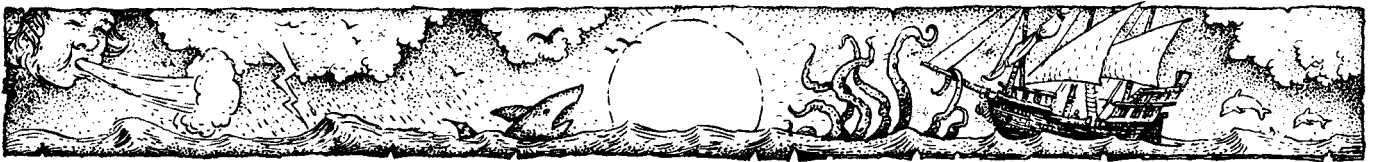
am Wind: 7 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 2 mittlere Rotzen, 6 leichte Rotzen und 4 Hornissen; die *Monzanith* ist in der Lage, Hylailer Feuer zu verschießen

Stygira, Nachthexe

Erscheinung: Eine feingliedrige, verführerische Frau von knabenhafter Gestalt mit violett schimmerndem Haar und Augen wie eine sternklare Nacht. Sie hat eine angenehme Altstimme und trägt enganliegende Leder- und Seidenkleidung.

Charakter: Die alananische Eulenhexe, Geliebte von Capitano Kugres, ist kaum greifbar: Immer lautlos und unauffällig erscheint und verschwindet sie, wie es ihr beliebt, mal nur ein Schatten im Unterdeck, mal liebkosende Lippen an deinem Ohr, mal tagelang ohne Nachricht verschwunden. Sie vollbringt mit ihrem geschmeidigen Körper wahre Kunststücke und kann mit ihrem Fluggerät halsbrecherische Manöver durchführen, die anderen nur eine Nackenstarre verursacht – für die Al’Anfaner sind sie und ihr Vertrauter Ubuzuzu das wichtigste Bindeglied zur horasischen Expedition. Frustriert ist die Hexe nur, dass ihre Magie auf Schiffen nicht so gut gelingt (jeder Zauber um 3 Punkte erschwert).



MU 13 KL 14 IN 15 CH 15 FF 11 GE 15 KK 10
AG 2 HA 1 RA 4 TA 6 NG 5 GG 4 JZ 3
ST 9 MR 10 LE 37 AE 61

AT/PA 14/12 (Langdolch, 1W+2) **RS/BE 1/1** (Seidengewand)

Geb.: 5 Hal

Größe: 84 F

Haarfarbe: violett (gefärbt) **Augenfarbe:** schwarz

Talente: *Raufen 9, Akrobatik 9, Fliegen 12, Klettern 8, Körperbeherrschung 7, Sich Verstecken 8, Schleichen 11, Sinnesschärfe 7, Stimmen imitieren 5*

Zauber: *Schleier der Unwissenheit 4, Krähenruf 6, Axxeleratus 5, Levthans Feuer 7, Exposami 4, Harmlose Gestalt 8, Hexenknoten 6, Radau 8, Feuerbann 6, Spinnenlauf 10, Silentium 1*

Flüche: *Mit Blindheit schlagen, Angst vor Feuer, Zunge lähmen, Beiß auf Granit, Beute!, Rastlos Ruhelos, Hagelschlag*

Ausrüstung: Stygira fliegt auf einem rustikalen Steckenpferd für Kinder, das sie bei ihren Besuchen auf Schiffen der horasischen Expeditionsflottille möglichst gut versteckt.

Ubuzuzu, Eule

Der aschgrau befiederte Vertraute ist nur nachts unterwegs und hat die Angewohnheit, bei Tage kopfüber zu schlafen. Er liebt es, mit seinen Krallen in Menschenhaar herumzuwühlen – sei es im Spiel, oder bei blutigen Angriffen.

MU 14 KL 8 IN 9 CH 6 FF 10 GE 9 KK 7
ST 5 MR 8 LE 17 AE 17 AT/PA 15/6 (W6+2 TP)
AU 70 GS 13/2 RS 2

Phexiane Jaraldos

Die vollbusige Geweihte des Aves trägt buntschillernde Kleidung aus mehreren Bahnen überlappenden Stoffes und spielt langgezogene Weisen auf ihrer Bronzeflöte. Einstige Schneiderin, hat sie vor sechs Jahren die Weihe erhalten. Zunächst hat sie sich gegen die Entführung durch die Al'Anfaner gewehrt, gab ihren Widerstand jedoch auf, als sie erkannte, auf welche große Reise sie diese Laune des Schicksals geschickt hat.

Söldner der Basaltfaust

Neben 50 Geschützbedienern der Schwarzen Armada (Werte wie *Westwinddrachen*; siehe Seite 80) und 20 Söldnern vom Bund des Schwarzen Kor (Werte wie Hylailer Seesöldner; siehe Seite 80) wurden für die Expedition 10 Elitekämpfer der Basaltfaust (Banner: schwarze Faust in silbernem Kreis auf schwarz) abgestellt: Laufende Stahlgewitter, die als die abgebrühteste Infanterieeinheit Aventuriens gelten und unter dem Gesang *Nemekathäischer Choräle* jeden anderen Kämpfer in seine Schranken verweisen sollen.

Kämpfer der Basaltfaust

MU 14 LE 55 RS 8 (Harnisch, Plattenzeug, Eisenhut)

AT 13 PA 13 TP 2W+5 (Boronssichel) 1W+2 (Schw. Dolch)

GS GST1 AU 70 MR 5

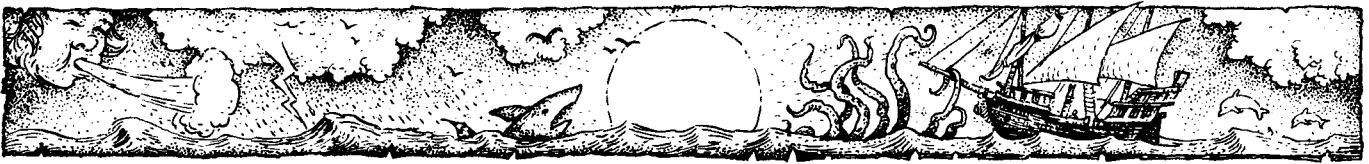
Fernwaffe (Kriegsbogen, 1W+6): 19

Bei Entermanövern sind sie natürlich leichter gerüstet, dafür aber auch nicht so sehr in ihren Kampffaktionen behindert.

Die Bal Honak

Das Schwesterschiff der *Monzanith* steht unter dem Kommando der Grandessa Valeria Bonareth, bis dato Herrscherin von Port Visar. Reiselustig und durch das Lesen von zuviel abenteuerlichen Geschichten verblendet, will sie das Gildenland erreichen – und möglichst viel davon für das Imperium von Al'Anfa in Besitz nehmen. Die Karavelle transportiert allerlei Werkzeug, Handwerker und Wildniskünstler, die jenseits des Ozeans einen ersten dauerhaften Außenposten für Al'Anfa errichten sollen. Entsprechend pionierhaft ist die Stimmung an Bord und kann auch durch die düster blickende Borongeweichte nicht getrübt werden. Am Bug ist eine große *Drachenzunge* angebracht, ein Flammen spukendes Geschütz, dessen Reichweite immerhin 50 Schritt beträgt und das Takelage und Mannschaft gegnerischer Gefährte sofort in Flammen setzt. Das Charypter Feuer, das in das zwergische Konstrukt eingefüllt werden muss, ist eine ständige Gefahr für die Sicherheit des Schiffes.

Werte: wie *Monzanith*, aber statt zweier leichter Rotzen eine Drachenzunge



Anhang II: Nautis Personae

Geordnet nach den Schiffen, auf denen sie sich aufhalten, sind hier nur die (neben den Helden) wichtigsten Personen des Abenteurers aufgelistet. Bei der großen Zahl von über 500 Leuten auf den Schiffen ist es wichtig, sich auf einzelne, immer wiederkehrende Charaktere zu beschränken. In der ausführlichsten Fassung enthält jede Charakterdarstellung folgende Elemente: *Erscheinung* (das äußerliche Erscheinungsbild samt

Kleidung), *Geschichte* (der Hintergrund der Figur und ihr bisheriger Lebensweg), *Charakter* (wichtigste Eigenarten), *Darstellung* (Tips für den Spielleiter, die Präsentation der Figur durch Redeweise, Mimik und Gestik zu unterstützen), *Zitate* (typische Aussprüche) und natürlich *Spielwerte* mit besonderer Ausrüstung.

Auf der Prinzessin Lamea

Harika von Bethana, Kapitänin der Prinzessin Lamea

Erscheinung: Eine alternde, aber noch überraschend kräftige und gelenkige Piratin um die sechzig, deren flammendrotes Haar zunehmend von grauen Strähnen durchsetzt ist. Die Furchen und Narben im Gesicht erzählen viele Geschichten, doch die seegrünen Augen sprühen noch immer vor Entdeckergeist. Die Lautstärke ihrer rauhen und klaren

Stimme wird nur noch von ihrem schallenden Lachen übertroffen. Sie trägt stets ein purpurrotes Kopftuch. Die

Uniform der Horasmarine ergänzt sie gerne durch große Ohrringe und Armbänder oder wirft sich auch mal in ein bequemes Freibeuterwams.

Geschichte: Die 'Rote Harika', größte Entdeckerin unserer Zeit, ist jedem Kind im Liebllichen Feld ein Begriff. Aufgewachsen als Harika ni Coalgha, Tochter eines Thorwalers und einer Havenerin, besuchte sie die Kriegerschule und bereite

im Auftrag der Bennains die meridianischen Küsten – bis sie eine alanfanische Bireme versenkte und aus diplomatischen Gründen fallengelassen wurde.

Sie bot daraufhin der Adlerflotte ihre Dienste an, bekam bald das Kommando über die Dreimastkarracke *Swafnirs Rache* und bewies ihre Fähigkeiten als wagemutige Kapitänin, indem sie die Singenden Inseln und die Insel Korelkin östlich von Maraskan wiederentdeckte und diese Expeditionen nebenbei noch durch Kaperfahrten gegen die Sklavenhalterstädte des Südens finanzierte. 21 Hal tauchte sie unter, um ihre kolossale Unternehmung durchzuführen: In sieben Jahren voller Entdeckungen, Entbehrungen und Enttäuschungen befuhr sie mit drei Schiffen zahllose Gestade auf fernen Kontinenten, insbesondere das Gildenland. Nach über 50.000 Meilen Fahrt erreichte sie Grangor, gezeichnet von einer tödlichen Seuche, die sie sich durch einen Fluch der im westlichen Gildenland heimischen Draydal zugezogen hatte. Aber dennoch ist sie willens, erneut das Meer der Sieben Winde zu bezwingen und Phileasson Foggwulf endlich den Titel 'König der Meere' abzunehmen.



Charakter: Harika wird von einer unbeherrschbaren Sehnsucht nach fernen Küsten und neuen Entdeckungen getrieben und sie opfert reichlich Efferd und Swafnir, um auf ihren Reisen des Wohlwollens der Götter sicher zu sein. Heuchelei und horasische Winkelzüge sind ihr ein Greuel: Alles, was man nicht unter vier Augen bei einem guten Humpen klären kann, ist ihr verhaßt – und muss dann bisweilen mit ihren gefürchteten Künsten als Säbelschwingerin gelöst werden. Bei der Mannschaft ist sie aufgrund ihrer offenen Art und der Angewohnheit, bisweilen auch den unbedeutendsten Schiffsjungen nach seiner Meinung zu fragen, beliebt. Die Titel einer 'Großadmiralin der Südmeerflotte' und Edlen zu Bethana bedeuten ihr wenig, doch ihre Verantwortung gegenüber Mannschaft, Schiff und dem Expeditionsauftrag (in dieser Reihenfolge) sind ihr heilig. **Darstellung:** Schütteln Sie manchmal Ihr Haar, spielen Sie stets versonnen mit einem Fernrohr (oder ähnlichem Gegenstand) in Ihrer Hand. Unterbrechen Sie Gesprächspartner notorisch, aber freundlich, sobald diese zu längeren Reden ansetzen. Duzen sie jeden. Zustimmungsfloskel: "Das wohl, das wohl."

Zitate

»Beim gerupften Aves, das nennst du brassen? Schau zu und lerne!«
 »Die Küste ist nicht mehr fern, ich spüre sie schon ...«
 (beim Trinken) »Ein Schluck und weg, wer's nicht packt, ist ein Geck.«

MU 16	KL 14	IN 15	CH 14	FF 13	GE 16	KK 15
AG 1	HA 0	RA 3	TA 2	NG 5	GG 3	JZ 3
ST 18	MR 14	LE 95	AE –			
AT/PA	17/16 (Entermesser (s.u.), 1W+5)					
RS/BE	2/1 (Kapitänsmontur)					

Fernwaffen: 24 (Schneidezahn, 1W+4)

Geb.: 33 v.H.

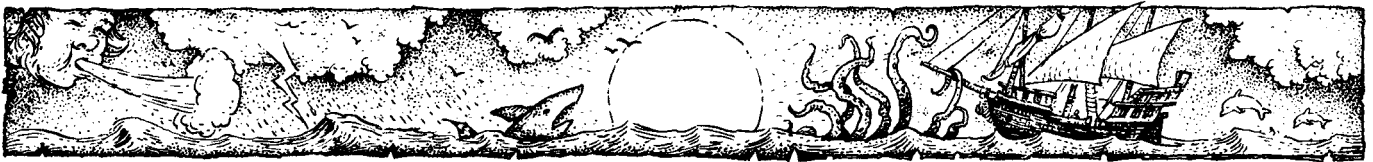
Größe: 94 F

Haarfarbe: flammendrot/grau

Augenfarbe: grün

Talente: *Scharfe Hieb Waffen* 15, *Wurf Waffen* 14, *Akrobatik* 8, *Körperbeherrschung* 11, *Menschenkenntnis* 12, *Orientierung* 14, *Wettervorhersage* 10, *Geographie* 16, *Sprachen* 11 (Thorwalisch, Mohisch, Banbarguinisch, Gemein-Imperial, Bruchstücke von einem Dutzend weiterer Sprachen), *Boote fahren* 13, *Holzbearbeitung* 12, *Seefahrerin* 18

Ausrüstung: Harikas übergroßes Entermesser fremdartiger Machart ist eine magische Waffe (TP für andere: 1W+4, im Kampf gegen Kraken und Oktopoden jedweder Art verursacht es drei zusätzliche Trefferpunkte), die sie unweit der Dracheninsel errang.



Daria Vindest, Malerin

»Ihr glaubtet, dass 'Künstler' und 'Friedfertigkeit' einhergehen wie Morgendämmerung mit Sonne, doch es ist nur die Schönheit, die uns definiert. Preiset nicht die Schönheit, seid die Schönheit! Meine Schönheit!«

—Maraskanischer Maler Retujian, wurde gelyncht, nachdem seine mit Menschenblut gefertigten Panoramen entdeckt wurden, 86 v.H.

Erscheinung: Eine fragil wirkende 43jährige, deren hellbraune Locken meist wirr ins Gesicht hängen, wo sie gemeinsam mit dem stets leicht geöffneten Mund einen Ausdruck ständiger Verausgabung bewirken. Ihr hohes Stimmchen ist kaum zu hören. Sie trägt eine grün-schwarzen Söldnerjacke mit geschlitzten Ärmeln, dazu eine enge schwarze Hose und Sandalen.

Geschichte: Daria Vindest wurde zur Künstlerin geboren, vom Altmeister der Perspektive, Miolag Korden, zur Malerin ausgebildet, und spätestens, seit sie mit unübertroffener Ästhetik vor 20 Jahren die Bunten Mauern zu Methumis restaurierte, vom Volk des Lieblichen Feldes als Virtuosa der Leinwand gefeiert (siehe auch **Fürsten Händler, Intriganten**, S. 101). Doch ihre Arbeit erfüllte sie immer weniger und hinterließ nur Leere. Sie nahm bald keine Aufträge mehr an, verwüstete in Wutausbrüchen regelmäßig ihr Haus in Bethana, kein Liebhaber hielt es länger in ihrer Nähe aus. Irgendwann verfiel sie sich in dubiosen Bekanntschaften und einem titellosen Band, den sie bis zum Ende verschlang und der ihrem Leben einen neuen Sinn gab: Die *XIII Lobpreisungen des Namenlosen*. Daria ist mittlerweile eine Dienerin des Älteren der Äonen im 2. Weihegrad. Ihr fehlt ein Zahn und das linke Auge, das sie durch eine exquisite Glasprothese ersetzt hat. Seit ihrer Erleuchtung ist sie von der schmeichelnden Landschafts- und Porträtmalerei abgertückt und kreierte abschreckende Leinwandkompositionen, die sie als 'Ausdrucksmalerei' bezeichnet. Die Schergen des Namenlosen auf den Zyklopeninseln und dem Festland bestimmten sie zur Mentorin für das Wunderkind Tionnin, das im Güldenland sein Schicksal zu erfüllen hat. Dank hervorragender Beziehung zu Herzog Cusimo von Grangor gelang es Daria, die Expedition Harikas zu begleiten ("Ich will den Glanz der Westernis auf Leinwand einfangen.") und ihre verfluchte Staffelei mit an Bord der *Lamea* zu nehmen.

Charakter: Die Malerin gibt sich gerne anbiedernd-freundlich, insbesondere den Geweihten gegenüber. Bei ihren Porträtsitzungen plappert sie gerne über Belanglosigkeiten, die schnell langweilen. Immer wieder übermannt die ansonsten sehr ausgeglichene Frau die Unzufriedenheit mit ihrer Arbeit, die ein sorgfältig angefertigtes Konterfei schnell zerfetzt und das jähzornige Kreischen der Künstlerin über das ganze Deck schrillen lässt.

Darstellung: siehe Aussehen. Atmen Sie bisweilen schwer, sprechen Sie nur mit leiser Stimme, so dass die Spieler kaum ein Wort verstehen.

Zitate

»Halt! Genau so stehenbleiben, das ist famos. Ich hole nur eben meine Staffelei.«

»Die Kunst ist eine Vermittlerin des Unausprechlichen.«

»Sitzt Ihr bequem? Ja, ja, so eine Robe macht nur Unannehmlichkeiten. Zum Glück ist das Wetter ja gut. Seht Ihr, wie schön das Licht ist?«

MU 12	KL 13	IN 15	CH 14	FF 16	GE 10	KK 11
AG 2	HA 1	RA 2	TA 3	NG 5	GG 2	JZ 7
ST 12	MR 9	LE 67	KE 31			
AT/PA	12/10 (Dolch, 1W+1)					
RS/BE	1/1 (Gewand)					

Geb.: 13 v.H.

Größe: 85 F

Haarfarbe: braun

Augenfarbe: dunkelgrün

Talente: *Klettern 11, Lügen 10, Alchimie 11, Götter und Kulte 10, Holzbearbeitung 13, Malen/Zeichnen 17*

Ausrüstung: Von zwei Intuitionselixieren (C, E) erhofft sich Daria Inspiration. Die *Zährenphiole* enthält ihre kostbare Grundlage für die von ihr selbst angemischten Farben, die für den Porträtflich ebenso notwendig sind wie die *Staffelei von Nun'kun'tur* – ein jahrhundertealtes Konstrukt aus immer noch harzendem Pinienholz, in dem Borkenkäfer verworrene Spuren hinterlassen haben, die ein Kundiger oder Wahnsinniger als Geheimschrift der namenlosen Priesterschaft deuten könnte.

Tassilo, Muse & Gehilfe

Erscheinung: Ein 19jähriger Jüngling mit glänzend heller Haut, schneeweißem Kraushaar und flammend rubinroten Augen – ein Albino. Sein edles Gesicht mit der klassischen Nase und breiten Stirn scheint wie geschaffen als Vorlage für einen Maler. Beim Essen entblößt er ein beängstigend schönes Gebiss. Er trägt meist Tuniken aus weißem Goldbrokat mit Magentabesatz und einen Stirnreif mit schwarzem Jettstein.

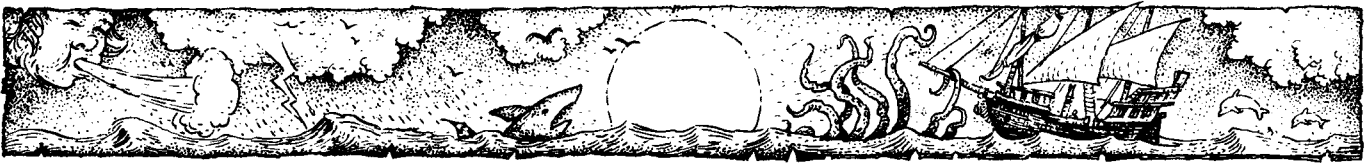
Geschichte: Tassilo heißt tatsächlich Tionnin Madaraestadin, geboren am vierten Tag des Namenlosen als Kind des hohen Geweihten Sefhirim Isyahadin zu Laescadir (**Die Tage des Namenlosen**) und einer Hexe. Doch als Vater seiner Seele gilt das Rattenkind selbst und er als das unheilige Kind im Frevlergewand, das den Ruf des liegenden Gottes überall hören machen soll und eine Zeit der Dunkelheit eröffnet, die nur einen Namen verdient: das XIII. Zeitalter. Trotz praisogesandter Verfolger entkam Tionnin immer seinen Häschern und fand schließlich mit Sefhirim auf der Zyklopeninsel Dubar Zuflucht, wo er in wirrem Wahn immer mehr Gesichte und Verkündigungen an Höhlenwänden niederschrieb. Er soll als Legat und Verkünder den Westkontinent erreichen, um dort zu lehren und von den Gemarkungen des Zweigesichtigen zu lernen und Kräfte zu bündeln. Die drei Expeditionsschiffe mit Wissen über Aventurien mögen dabei als Gastgeschenk dienen, die Geweihten der Zwölfe bis dahin aus dem Weg geräumt sein.

Charakter: Der Junge wirkt in fast jeder Situation unberührt, trägt ein versteinertes Gesicht und lacht so selten wie ein Firungeweiheter, nur angesichts von Grausamkeiten zucken seine Mundwinkel unmerklich. Er hält sich meist im Hintergrund, redet nicht viel, doch wenn sich seine Lippen öffnen, erblicken überraschend treffende und pointierte Wendungen das Licht der Welt. Seine skurrilen Zeichnungen sind benagelt, seine geschickten Finger scheinen Frau Vindest große Freuden zu bereiten. Welches Naturell in ihm gärt, wird sich erst in späteren Jahren wirklich herausstellen.

Zitate

(zu Daria) »Maestra, heute ist ein guter Tag zum Malen.«

»Glaubt Ihr, ich verstünde Eure einfältigen Späße nicht, nur weil kein äffisches Lachen meine Zähne fletscht?«



»Es ist nicht das Licht, das Menschen anders erscheinen lässt: Vielmehr sind es die Schatten, die sich zwischen den Konturen aufwerfen und alles in Frage stellen.«

Fähigkeiten: Tionnin stehen viele der dunklen Wunder des Ratenkinds zur Verfügung, darunter einige, die selbst Angehörigen des vierten Weihegrades kaum bekannt sind. Er wird sich dieser Macht vor allem bedienen, wenn er in Bedrängnis gerät. Tionnin Madaraestadin könnte in den nächsten Jahren eine bedeutende Rolle in Myranor einnehmen – sorgen Sie dafür, dass er die Überfahrt lebendig übersteht.

Dilga, Maatin

Erscheinung: Ein gedrungenes Weib, das trotz seiner kaum dreißig Lenze schon allerhand Kampfmale und silbergraues Haar trägt. Ihre tiefe Stimme scheint dafür gemacht zu sein, auch im Gefechtsgetümmel oder bei Sturm gehört zu werden. Sie trägt recht lässig eine Maatsuniform der Adlerflotte in blau-schwarz, die immer an den unmöglichsten Stellen durchgeschwitzt ist.

Geschichte: Die Tochter eines Rivaner Fischers wurde Harpunierin auf verschiedenen Walfängern, ehe Thorwaler vor fünf Jahren ihr Schiff auseinandernahmen und sie sich im Ertrinken nicht besser zu helfen wusste, als die Tiefe Tochter um Hilfe anzuflehen. Seitdem dient sie Charyptoroth, ihre Seele ist längst in die nachtblaue Domäne eingegangen. Das Dämonenmal im vierten Kreis der Verdammnis ist eine unablässig nässende Haut, was für Schweiß gehalten werden kann. Angezogen von Xeraans Piratenreich schlug sie sich zunächst auf der Dämonenarche *Plagenbringer* durch, ehe sie der Portifex in die Länder der Zwölfgöttergläubigen schickte, um das Charyptoroth-Schwert *Yamesh-Aquam* zu stehlen. Doch erst die Aufnahme in die Horasmarine als meisterhafte Harpunierin und die Aussicht, an der großen Güldenlandfahrt teilzunehmen, machte Dilga für Xeraan unersetzlich: Nun hat sie die Aufgabe, die Schiffe niemals im Westen ankommen zu lassen – koste es ihr Leben. Anderen gegenüber behauptet sie, sie habe einst einen weißen Delphin harpuniert (wahr), betrete deswegen keinen Efferdtempel mehr (wahr), da sie zuerst mit dieser Fahrt Buße tun will, ehe sie dem Gott wieder gegenüberzutreten kann (falsch!).

Charakter: Die Maatin ist herrisch, aber nichtsdestotrotz kumpelhaft, wenn sie mal gerade nicht Befehle des Offiziersstabs überbringen muss. Sie erzählt bei Trunk und Spiel gerne von ihren Waljagden in Ifirns Ozean.

Darstellung: Rollen Sie bisweilen mit den Augen, sprechen Sie laut, deutlich und markig wie ein militärischer Ausbilder. Knacken Sie bisweilen mit Ihren Knochen (bevorzugt den Halswirbeln).

Zitate

»Groß angeglotzt hat er mich, der Pottwal. Aber ich habe nur kalt gelächelt und ihm die Harpune reingejagt.«

»In die Wanten mit euch, das hier ist keine Praiostagsfahrt!«

MU 14	KL 10	IN 14	CH 14	FF 14	GE 13	KK 16
AG 4	HA 3	RA 4	TA 4	NG 4	GG 6	JZ 5
ST 9	MR 5	LE 66	AE —			
AT/PA 16/13 (Wallanze, 2W+4), 14/12 (Entermesser, 1W+3)						
RS/BE 2/2 (Uniform)						
Geb.: 2 v.H.			Größe: 83 F			
Haarfarbe: silbergrau			Augenfarbe: ultramarinblau			

Talente: *Infanteriewaffen* 11, *Wurfaffen (Harpune)* 23, *Körperbeherrschung* 12, *Schwimmen* –5, *Selbstbeherrschung* 11, *Fischen/Angeln* 9, *Magiekunde* 8, *Boote fahren* 12, *Gefahreninstinkt* 8, *Richtschütze* 13

Fähigkeiten: Sie kann mittels Blutmagie Dämonen und Kreaturen aus Gal'kzuuls Reich herbeirufen und beherrschen sowie Ertrunkene zu Wasserleichen erwecken. Wasser in ihrer Nähe wird schnell faulig. Ein Paktgeschenk ermöglicht ihr unter Verlust von 2W6 LP einen ZORN DER (ANTI-)ELEMENTE (WASSER) zu bewirken, der 3W6+9 SP verursacht.

Ausrüstung: Dilgas Wallanze (auch als Fernwaffe: Reichweite 25; TP+-Entfernung (+6/+3/0/-1); Tabelle Efferd bart) ist ihrer Erzdämonin 'geweiht' und richtet bei allem Meeresgetier (und Efferdgeweihten ...) doppelten Schaden an. Wer durch die Waffe verwundet wird, muss eine *Selbstbeherrschungs*-Probe+8 bestehen oder glaubt zu ertrinken (AT/PA je –2, jede KR 2 SP für W6 KR).

Wilbur von Rabenmund, Emissär des Mittelreichs

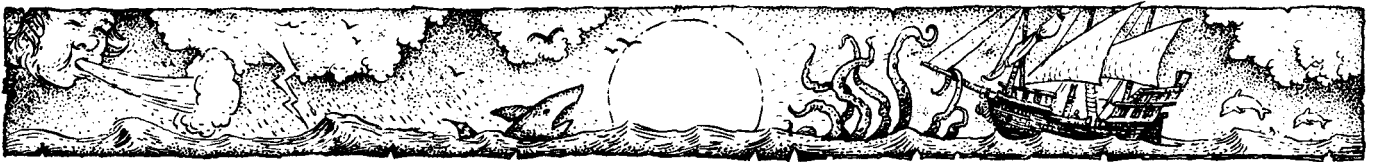
Erscheinung: Ein 41jähriger mittelreichischer Nationalist in blau-rot-goldenem Umhang mit hagerem Gesicht, schwarzem Schnurrbart und minimalistischer Mimik, der mit seinem Stockdegen beständig den Takt zu einem Lied auf die Planken klopft.

Charakter: Der Rabenmunder, bislang Gesandter in Aranien und Vogt der Baronie Efferdstränen, vertritt als erfahrener Diplomat die Interessen des Mittelreichs mit unverhohlener Bestimmtheit. Sobald er glaubt, etwas laufe den Interessen des Kaiserreichs zuwider, pocht er auf den Vertrag von Oberfels oder verlangt eine Besprechung mit Harika unter vier Augen. Schnell legendär werden seine zahlreichen Marotten: Er grüßt lauthals Sonne und Mond bei Auf- und Untergang, weigert sich, Fisch zu essen, achtet beim Gehen darauf, auf keine Plankenfuge zu treten und bewirft jedesmal die Schiffskatze, wenn sie in Sichtweite ist. Er wurde vom Altmeister der Diplomatie, Ellinar Sterntru, eigens für eine separate 'Erstkontaktsituation' mit güldenländischen Machthabern eingewiesen und spekuliert darauf, dass er mit deren Hilfe bei der Rückfahrt der Flotte selbst das Kommando über die Expedition haben wird, die dann mit dem Endurium im Laderaum freilich Havena anläuft ...

Alessandrian Arivor, Derograph der Hesindekirche

Erscheinung: Ein schlaksiger, fast zwei Schritt großer Endvierziger, der sein dunkles Haar schulterlang trägt. Gewandet in das gelbgrüne Wickelgewand der Hesindegeweihten, die Taschen voll mit Schreibzeug. Die silberne Schlange am Hals weist auf einen *Hohen Lehrmeister* hin.

Charakter: Der vielleicht berühmteste Derograph seit Bastan Munter und Mitglied der Avesloge bereiste schon als Novize der Hallen der Weisheit zu Kuslik viele Lande Aventuriens und fertigte Zeit seines Lebens hoch gerühmte Beschreibungen von Thorwal, dem Land der Ersten Sonne, Meridiana, Nordostaventurien und zuletzt der Peripherie der Schwarzen Lande an, die derzeit in Kuslik sortiert werden. Er teilt Harikas Sehnsucht nach fernen Ländern und erfüllt sich mit der Güldenlandfahrt einen alten Traum: der Spur seines großen Vorbilds Bastan Munter weiter zu folgen und etwas zu vollbringen, was dieser Mann vor drei Jahrhunderten nicht geschafft hat: aus dem Güldenland wieder zurückzukehren. Zerstreut wie er häufig ist, parliert er gerne unwissentlich in wechselnden Fremdsprachen, nie jedoch in der Muttersprache seines Gegenübers.



Relevante Werte: ST 13, KL 19

Geographie 18, Geschichtswissen, Götter und Kulte, Sprachen kennen je 15+

Tsabella, Geweihte der Jungen Göttin

Erscheinung: Eine 24jährige gelenkige Frau mit braunem, knielangem, verfilztem Haar. Mit klarer Stimme singend läuft sie meist barfuß, behängt mit allerlei bunten Tüchern, Bändern und Schleifen, über die Decks. Ein quäkender Buntschreier hockt auf ihrer Schulter.

Charakter: Die begeisterte 'Regenbogenechse', die angeblich schon im Arivorer Land Bauernaufstände angezettelt hat, träumt von einem utopischen Güldenland, in dem Freiheit und Friede grenzenlos sind. Während die Schiffe zu neuen Horizonten aufbrechen, sieht sie es als ihre Pflicht an, die Besatzung auf diese Welt vorzubereiten, spielt auf ihrer Laute, verteilt freigiebig Zithabar (ein Rauschkraut), fordert die Matrosen auf, Tagwerk Tagwerk sein zu lassen, sich neuen Gedanken hinzugeben und die starre Struktur an Bord zu durchbrechen – Aktionen, die sie bald mit Harika aneinandergeraten lassen.

Als profunde Heilerin kann sie jedoch selbst tödlich Verwundeten das Leben retten.

Gin Sohn des Nasulf, zwergischer Kämpfe und Mechanicus

Erscheinung: Ein in Leder und Kettenwerk gekleideter Ambosszwerg im besten Alter von vielleicht 150 Jahren, der seinen roten Bart beidseitig nach hinten gebunden und im Nacken zusammengeflochten hat. An seiner Hüfte klimpern allerlei Werkzeuge, er trägt einen Felsspalter, sein Rundschild zeigt als Wappen eine silberne Streitaxt auf rotem Grund.

Charakter: Der Feinmechanicus und Waffenschmied reist schon seit vielen Jahrzehnten durch die Welt der Menschen und hat sich auf Turnieren und in der Ogerschlacht einen Ruf als Kämpfer gemacht (siehe die alten Gruppenabenteuer Die Verschwörung von Gareth und Mehr als 1000 Oger). Jede andere Ansicht verbessernd, meint er, dass man viel von den Güldenländern im Bereich Mechanik lernen könnte, und verweist auf die Wunderwerke der Vinsalter Uhr und die von dort stammenden Spieldosen.

Zauberei hält er für Hokuspokus und der fundierten Handwerkskunst unterlegen, was pausenlos zu hitzigen Debatten mit Orchit von Hirschfurten führt, die von phantasievollen Beleidigungen begleitet werden. Gin will ständig Schiffsmechanik und die Geschütze verbessern (meist funktionieren sie danach nicht mehr ...) und lässt sich nur durch die immer wieder aufsteigende Übelkeit auf See und häufiger werdende Gichtanfalle davon abhalten. Wer würde bei dieser Gestalt schon vermuten, dass er tatsächlich ein Agent der KGIA ist?

Relevante Werte: ST 17, FF 10, KK 16

Waffenschmied 13, Feinmechanicus 8, Richtschütze 6

Orchit von Hirschfurten, Hellsichtmagier und Hesindegeweihter

Erscheinung: Ein sehniger 39jähriger mit aschblondem Haar und grünen Augen, die sein apartes Äußeres unterstreichen. Er trägt die Robe eines Hesindegeweihten und ein Magierflorett, das er nur zum täglich gelebten Tanz der Mada abnimmt.

Charakter: Sowohl als Weißmagier, Geweihter und Fechter ausgebildet, zog es den vielseitig talentierten Sohn eines garetischen Edlen an viele Orte: In Punin zum Adepten gekürt, in Gareth zum Priester geweiht, Lehrer an Magierschulen in Kuslik und Al'Anfa. Der tiefgläubige Hellsichtspezialist, Libertarier und Kosmopolit wurde 20 Hal zum Leiter des Instituts der Arkanen Analysen ernannt, das er auf Bitten der Magisterin der Magister für eine wichtigere Aufgabe verließ: Er leitet auf der Expedition die gildenmagischen Kräfte und soll Harika mit arkanem Rat zur Seite stehen. Meist wirkt er beschäftigt und leicht gereizt, da er ständig Kontakt mit den anderen Zaubernern hält. Er selbst wendet keine Zauberei mehr aktiv an, da er fast nur noch mittels der Verbotenen Pforten Magie wirken kann. Er steht in ständigem Disput mit Gin Sohn des Nasulf, diesem 'antimagischem Klotz', dem er die Vorzüge der Zauberei gegenüber 'profaner Eisenherumstümperei' aufdrängen will. Nächte verbringt er in einer Hängematte am Oberdeck, da er in der Enge des Schiffsbauches nicht schlafen kann. Sobald der Klabautermann Nekkomaq offenbar wird, ist er davon besessen, ihn einzufangen und zu bannen.

Relevante Werte: Stufe 14, KL 18

Spezialgebiet Hellsicht; herausragende ZF: Beherrschungen brechen, Destructibo, Gardianum, Analüs, Oculus Astralis, Odem Arcanum, Elfen Freunde, Reversalis

Mylkidos, Hauptmann der Hylailer Seesöldner

Der bärbäufige, fünfzigjährige Kapitano, der es trotz einer unvorteilhaften Weichherzigkeit weit bei den Söldnern gebracht hat, tut sich vor allem durch seine heisere Sprechweise und gekonnte Spielereien mit seinem Kriegshammer hervor. Ihm wurde von Bücklingen Palamydas' für viel Gold angeboten, Haridiyon noch im Güldenland zu beseitigen – was Mylkidos ablehnte. Erst als seine Familie aus Garén entführt und er mit dem Leben von Frau und Kind erpresst wurde, stimmte er dem Kontrakt zu. Erst wenn seine Auftraggeber die Hand mit Haridiyons Familienring erhalten würden, wäre seine Familie wieder frei.

MU 16 LE 68 RS 5 (Plattenharnisch+Kettenzeug)

AT 15 PA 13 TP 2W+4 (Kriegshammer), 1W+1 (Mengbilar)

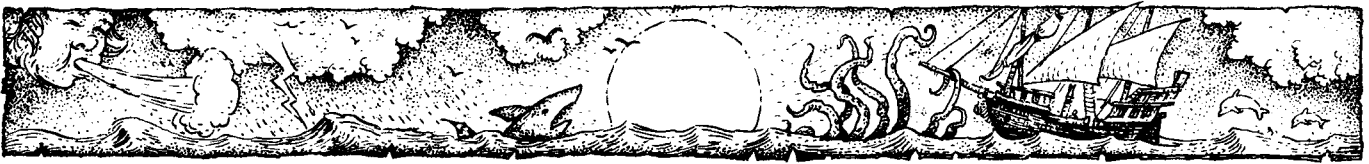
GS GST1 AU 85 MR 6 ST 10

Janna, Kajütenmädchen

Erscheinung: ein 15jähriges, hochgeschossenes, aber eher unscheinbares Mädchen mit blonden Zöpfen. Trägt grobes Lederzeug, weicht Blicken aus.

Charakter: Janna ist ein Straßenkind Bethanas, das Harika ins Herz geschlossen hat und als Kajütenmädchen mit auf die Reise nahm. Sie räumt meist unauffällig in Harikas Raum auf, pflegt die Ausrüstung der Kapitänin oder führt geschwind kleine Botengänge auf der ganzen Schivonelle aus. Das schweigsame Mädchen spricht häufiger mit der Schiffskatze als mit anderen Menschen.

Janna ist tatsächlich eine kindliche Spionin der Hand Borons, seit Jahren zur Heimlichkeit ausgebildet und jüngst geschickt plaziert, um in der Expeditionsflotte aufgenommen zu werden. Aus bedeutender Position spielt sie den alanfanischen Verfolgerschiffen Informationen aus Harikas Plänen zu und bemüht sich, Kontakt zu den Verschwörern der anderen Schiffe zu halten. Sie wurde darauf abgerichtet, mit ihrem versteckten



Mengbilar ohne viel Vorgeplänkel zu töten, doch mittlerweile hat Janna Harika und andere auf der *Lamea* als Menschen und nicht nur als Zielobjekte kennengelernt, was die Befürchtung ihres Ausbilders bestätigen könnte: Sie ist letztlich ein Kind und keine Meuchlerin ...

Offiziere

Die zackige Navigatorin **Dalida d'Abbastanza** ist eine Horaspatriotin und Körperfetischistin reinsten Wassers: Jeden Morgen lässt sie zur Horashymne aufspielen, macht mit freiem Oberkörper Turnübungen und schwimmt eine Runde um das Schiff. Seejunkerin **Lucilla ya Torese** bleibt eher hochgeschlossen und altertümlich und beobachtet die Helden weiterhin für das DBA. Der gebrechliche 64jährige Bordheiler, magiebegabte Alchimist und Metallurg **Doctor Lÿsvalis** (Vinsalt, Heilung) werkelt meist in seiner Kajüte oder tauscht mit Harika Erinnerungen über die erste Fahrt aus. Der massige Seekaplan und Efferdgeweichte **Piend Calvino da Visterdi** hat stets einen frechen, nicht ganz klerikalen Spruch parat, kann aber ebenso ernst wie sein Novize **Dorian** sein, wenn es um die Gesetze des Launenhaften geht. Schiffsmaga **Raskaja Ingirsdottir**, bis vor kurzem noch Magistra an der Bewegungsschule zu Belhanka, versteht sich auf Elementarbeschwörung, Selbst- und Fremdbewegung und Veränderungszauberei. Als Thorwalerin muss sie manch versteckte Anfeindung ertragen, über die sie sich bei **Alessandrian Arivorner**, der im Laufe der Fahrt ihr Geliebter wird, ausweint. Der rotnasige Geschützmeister **Jost Kimmenkorn** von den *Westwinddrachen* ist ein Valporist, der auch unter seinen Leuten nicht ernst genommen wird, angeblich jedoch im betrunkenen Zustand (in dem er mit seinen Geschützen spricht) besser arbeitet als nüchtern.

Mannschaft

Die Matrosen sind vom klassischen Seemannsschlag, meist erfahrene Seeleute aus den Küstenstädten des Lieblichen Feldes, doch Harika zahlt auch einigen Seefahrern aus anderen Ländern die Heuer aus. Der schweigsame Steuermann **Curtan** scheint am Steuer festgeklebt zu sein und nimmt dort auch seine Mahlzeiten ein. Die furunkelgeplagte Segelmacherin **Tilliane Prefudi** ist bienenfließig und webt sich für gewöhnlich ihre Hände blutig. Der dicke Smutje **Selchion** flucht gerne über die Undankbarkeit der Besatzung, die seine köstlichen Kreationen gar nicht verdienen. Klassische Unruhestifter sind die drei grölenden Galgenvögel **Jelto**, **Remoldo** und **Dyskine**, halbstarke Matrosen, die bereits wegen verschiedener Delikte einsaßen. Der alte, redselige **Bulacio**, der schon viele Häfen gesehen und unter zahllosen Kapitänen gedient hat, gilt als Sprecher der Mannschaft.

Weitere Namen: Alrigio, Carmina, Denderan, Efferdane, Faldor, Groben, Hilal, Isida, Kadron, Luca, Mulena, Ranari, Siphio, Synella, Timor, Zoë

Typische Seeleute (4. Stufe)

MU 11 LE 40 RS 1 AT 11 PA 10
TP 1W+3 (Säbel, Entermesser, Speer, Kurzsword)
GS GST1 AU 53 MR -2
Fernwaffe (Kurbogen, Wurfmesser oder Wurfbeil): 13

Hylailer Seesöldner

Die 50 spießbewehrten Söldner (je 25 auf der *Lamea* und *Shafir*) tragen schwarze Wappenröcke und bunte Bänder, was ihnen den Namen 'Schwarzbunte Schar' eingebracht hat. Sie sprechen im schwerfälligen zyklopäischen Dialekt, und zwischen ihnen, den *Westwinddrachen* und den Matrosen gibt es häufig kleine Reibereien. Die langen Tage verbringen sie mit Waffenübungen und Würfelspielen. Durch Treue zum Horasreich hat sich die Truppe nie ausgezeichnet – so ist etwa ein einstiger Oberst der Hylailer heute Großadmiral von Mengbilla – doch so lange sie ihren Sold erhalten, ist ihre Disziplin kaum zu überbieten und das prädestinierte sie für Harika als Bewaffnete für die Güldenlandfahrt. **Schlachtruf:** »Mit dem Pailos! Für Pailos!« (Nicht, daß sie an Bord den unhandlichen Pailos führen würden ...)

Typische Hylailer Söldner (4. Stufe)

MU 13 LE 40 RS 2 AT 13 PA 11
TP 2W+4 (Pailos), 1W+2 / 1W+3 (Kurzsword, Säbel)
GS GST1 AU 55 MR 0
Fernwaffe (Kurbogen oder Schleuder): 15

Seesoldaten

Zweihundert kernige Seekrieger und Richtschützen der Horasmarine sorgen für die Wehrhaftigkeit der drei Schiffe und packen auch bei Schiffsdiensten mit an, da es sich die Expedition nicht leisten kann, so viele Leute nur während der seltenen Kampfsituationen zu beschäftigen. Das III., IV., VII. und VIII. Banner des Horaskaiserlichen Elitesegarderegiments *Westwinddrachen* (Farben: grün und blau mit goldenem Adler) verteilen sich auf die drei Schiffe (40 auf der *Lamea*, 135 auf der *Tolman*, 25 auf der *Shafir*). Viele von ihnen sind mit Admiral von Chetoba bereits gegen die Thorwaler gefahren und gehorchen im Zweifelsfall nur seinen Befehlen.

Typische Seesoldaten (4. Stufe)

MU 12 LE 40 RS 3 (Kettenwerk) AT 12 PA 11
TP 1W+4 (Schwert, Hellebarde)
GS GST1 AU 55 MR 1
Fernwaffe (Kurbogen oder Armbrust): 15 oder Richtschütze 15

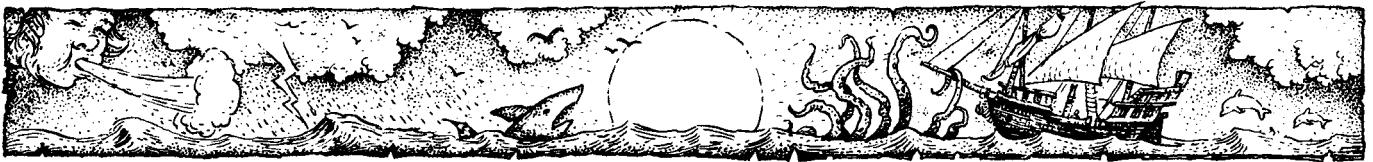
Murbel, Schiffskater

Der große, grauschwarze Aveskater, eine Rasse, die der Hexenkatz sehr ähnelt, ist recht verschmust und liegt lieber faul unter einer Holzterrasse, als den zahlreichen Ratten des Schiffes nachzuspüren – denen er ohnehin Schiffszwieback als Nahrung vorzuziehen scheint.

Nekkomak, der Klabautermann

Nekkomak ist ein putziger Geselle, der den Helden etwa bis zum Knie reicht. Er besitzt strubbeliges, grünes Haar, das wirt unter seinem kleinen Zweispitz hervorlugt. Dazu passend ist er in eine lustige, blau-grüne Phantasieuniform gekleidet, die an seinem Kugelbauch recht stramm sitzt. Seine dicke, rote Knollennase verrät, dass er sich am liebsten über die Rumvorräte eines Schiffes hermacht.

Nekkomak war die 'gute Seele' jenes Schiffes, das einst vom havenischen Güldenlandfahrer *Bhuan Bruadir* befehligt wurde. Als dieses Schiff in einer Sturmnacht gegen Felsklippen vor Havena gedrückt wurde, ließ Kapitän Bruadir mit Hilfe von Neckern aus dem Rahmast eine



Kiste anfertigen, um Nekomak das Leben zu retten. Der Klabauter wäre ansonsten mit dem Schiff zugrunde gegangen. Seit dieser Zeit wohnt Nekomak 'im Holz' seiner Kiste – und leidet schmachvoll unter Seekrankheit. Natürlich weiß er, was auf der Bronzeplatte in der Kiste eingraviert ist, aber er musste seinem Freund, Kapitän Bruadir, damals bei seinem Klabauterehrenwort versprechen, niemanden davon zu verraten. Ein Wort, an das er sich bis zuletzt auch den Helden gegenüber verpflichtet fühlt...

Nekomak ist die meiste Zeit an Bord der *Prinzessin Lamea* schlecht, wimmert vor sich hin und hat sich deswegen zum Ziel gesetzt, die Fahrt

zu sabotieren, um wieder an Land gebracht zu werden. Wenn die Helden ihm in die Hand versprechen, dafür in Myranor zu sorgen, haben sie einen heimlichen Freund an Bord gewonnen.

Der alles in allem verspielte, leicht abzulenkende Klabauter kann sich unsichtbar machen und verfügt auch über manch anderen Koboldtrick. Gerade deswegen soll er aber nicht zum taktischen Instrument der Helden missbraucht werden, das die Detektivplots des Szenarios ruiniert. Nekomak ist eine Meisterfigur für die Romantiker in Ihrer Gruppe. In dramaturgischen Problemsituationen ist er entweder gerade wieder sterbenskrank – oder hoffnungslos betrunken.

Auf der *König Tolman*

Konteradmiral Rubec von Chetoba,

Kapitän der *König Tolman*

Erscheinung: ein etwa vierzigjähriger Konteradmiral der Adlerflotte, der die Unerschütterlichkeit eines Granitfelsens ausstrahlt: sehnige Kämpferarme, auf mächtigen Schultern ruht ein kantiges Gesicht, das von einem Zweispitz mit grün-goldener Federpracht gekrönt wird. Aus seinen stets taxierenden dunklen Augen spricht die Überlegenheit des Fähigeren. Die Stimme rollt rau und dunkel aus den Tiefen des Brustkorbs empor. Das braune Haar trägt er in einem kurzen Bürstenhaarschnitt. Rubec ist in einen stets scheppernden Kusliker Lamellar mit etlichen Auszeichnungen und dem Zeichen des Horasadlers gewandet.

Geschichte: Rubec von Chetoba entstammt dem chababischen Haus ay Oikaldiki, zieht es aber vor, unter dem Namen seines Lehens und seinem militärischen Rang – selbst erkämpfte Leistungen – angesprochen zu werden. Er ist in erster Linie Offizier, dann erst Edelmann und schließlich Kapitän. Er trat mit 14 der Seekadettenschule bei und legte eine mustergültige Karriere als Offizier der Horasmarine auf das Vinsalter Parkett: Mit 29 erhielt er bereits ein Kommando, mit 36 jagte er erfolgreich mengbillanische Piraten und vor einem Jahr wurde er zum jüngsten Admiral der Heimatflotte ernannt. Seine Loyalität gegenüber dem Horasreich ist nahezu sprichwörtlich, seine innovativen Taktiken zu See sorgen für Aufsehen, sein virtuoser Umgang mit knappen Ressourcen prädestiniert ihn für jede Langstreckenmission.

Nachdem eine erfahrenere Admiralin ausfiel, leitete er Ende 29 Hal die Strafexpedition gegen die Thorwaler (AB 84) mit großem militärischen Erfolg: Als 'Bestrafer der Rahjafrevler' und 'Feuerdämon von Thorwal' ist er bereits in die Geschichtsbücher eingegangen. Mit der selbstherrlichen Annexion einiger Inseln der Olportsteine hat er jedoch seine Kompetenzen überschritten und seine Schwächen als Langzeitstrategie offenbart. Er wurde nach seiner Rückkehr in Grangor offiziell als Held gefeiert, hinter verschlossenen Türen aber wegen 'murakianischer Kapriolen' abgemahnt und mit einer neuen Aufgabe betraut, die ihn möglichst weit weg von Vinsalt führen sollte (denn erfolgreiche Feldherren waren schon immer eine Gefahr für die etablierten Machthaber): Der Kreis der Horaspatrioten empfahl ihn erfolgreich als Kapitän für die Güldenlandexpedition, wo er als rondrianisch-loyales Gegenstück zu der Weltenbummlerin *Harika* und dem Kaufahrer *Siberius* fungieren soll.

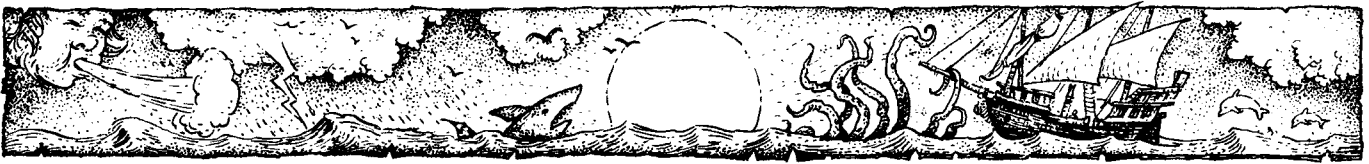
Charakter: Zwei Begriffe sind bei Rubecs Schiffs- und Menschenführung von zentraler Bedeutung: Disziplin und Ehre. Wer als Matrose, Seekrieger oder Bombardier an Bord der *König Tolman* nicht seine Pflicht erfüllt, bekommt zu spüren, wie Blut und Eisen den Gehorsam wiederherstellen.

Täglicher Drill soll die Einsatzbereitschaft gewährleisten, die Predigten des Praiosgeweihten die Treue zum Horasreich festigen. Taugenichtse, Fremdländische und defekte Rotzen genießen bei Rubec dieselbe Verachtung. Wenn er nicht gerade auf der Achtertrutz Befehle gibt, widmet er sich in der Kajüte seiner prunkvollen Waffensammlung oder bespricht mit der 1. Offizierin neue Möglichkeiten der Ressourcenrationierung. Dass ihm – dem tadellosen Diener Ihrer Horaskaiserlichen Majestät – bei dieser Expedition eine burschikose Nicht-Horasierin vor die Nase gesetzt wurde, sieht er als Scharte an, die es früher oder später auszuwetzen gilt. Die Möglichkeit dazu gibt ihm das von Staatsminister und Staatsadmiral unterschriebene *Primärattest 23*, das ihm das Kommando über die Expedition gewährt, wenn *Harika* den Zielen des Horasreichs zuwiderhandelt. **Darstellung:** Machen Sie einen gelassenen Eindruck, Bauch rein, Brust raus, Kinn vorstrecken und mit dem tiefsten Bass knapp und bündig sprechen. Fixieren Sie Ihre Spieler mit Ihren Blicken ungemütlich lange. Rücken Sie Ihre Kleidung gerade, sobald sie Falten wirft.

Zitate

»Die Adlerflotte ist kein Florett, die Adlerflotte ist ein Breitschwert.«
(im Gefecht): »Backbordrotzen klar! Ruder hart backbord auf drei! Eins. Gestaffelt feuern! Zwei. Wir führen das Sanin-Manöver aus. Ein Fass Rum, wenn ihr den Fockmast trifft! Drei!«
»Mag durchaus sein, dass uns das einige Besatzungsmitglieder kostet. Das sind zu vernachlässigende Kollateralschäden.«
»Dieses Schiff hat seine eigenen Hoheitsgewässer, und sie reichen exakt so weit, wie unsere Rotzenkugeln fliegen.«

MU 17	KL 15	IN 13	CH 15	FF 10	GE 13	KK 16
AG 3	HA 1	RA 4	TA 3	NG 3	GG 3	JZ 6
ST 13	MR 9	LE 81	AE –			
AT/PA 17/15 (Kusliker Säbel, 1W+4), 16/14 (Pailos, 2W+5)						
RS/BE 4/2 (Lamellar)						
Geb.: 10 v.H.			Größe: 96 F			
Haarfarbe: schwarzbraun Augenfarbe: nussbraun						
Talente: <i>Infanteriewaffen</i> 11, <i>Schwerter</i> 13, <i>Körperbeherrschung</i> 12, <i>Überzeugen</i> 10, <i>Etikette</i> 9, <i>Feilschen</i> 11, <i>Menschenkenntnis</i> 10, <i>Wettervorhersage</i> 9, <i>Mechanik</i> 9, <i>Kriegskunst</i> 14, <i>Sprachen</i> 5 (Tulamidyra, Thorwalsch 1), <i>Boote fahren</i> 11, <i>Gefahreninstinkt</i> 11, <i>Seeoffizier</i> 16						
Ausrüstung: Der Kusliker Säbel <i>Ranafandel</i> (spitz zulaufende Klinge aus Eisenwalder Stahl, Korb in Form echsischer Klauen) wurde von Bander ya Merilla aus Bethana geschmiedet. Rubec führt stets zwei Tiegel mit Waffenbalsam (C, E) mit.						



Erscheinung: ein dicker Lebemann mit Doppelkinn, dunklem Rahmenbart und rot gefärbten Pausbacken. Das Haupthaar ist teilweise geschoren. Er kombiniert schlichte Festumer Händlerstracht mit bunten norbardischen Säumen und Bändern.

Geschichte: Der Spross der bekannten Festumer Norbardsippe ging nach Entdeckung seiner Fähigkeiten zur Tierbeherrschung im Geheimen beim greisen Druiden Wassilaw Junkhoff (der auch Archon Megalon unterrichtete) in die Lehre und lernte alles über den Geist von Mensch und Tier. Seinem Interesse an allen Kreaturen Deres konnte er bald als Kreaturensammler und Tierpräparator des Festumer Zoos folgen: Selbst Riesenschmetterlinge aus dem Gùldenland hat es hierhin verschlagen. Je mehr Surjeloff die Tiere verehrte, desto mehr haßte er die Menschen und ihre Vereinnahmung Sumus. Dunkle Versuchungen ließen ihn zu einem Pakt mit Agrimoth hinreißen, auf dass er vier der sechs Elemente gegen die Zweibeiner hetzen kann, erkannte jedoch zu spät, dass die Ungeschaffenen der Siebten Sphäre keinen Unterschied zwischen Mensch und Tier machen: Er ist im 2. Kreis der Verdammnis Widharcals und kann sich kaum gegen die Versuchungen seiner Fähigkeiten erwehren. Matajew fungiert schon seit längerem als Spion Galottas in Festum und begleitet nun als versierter Zoologe die Fahrt ins Gùldenland, um die vermuteten Schätze für das Dämonenreich zu bergen und alle anderen interessierten Parteien auszuschalten.

Charakter: Matajew ist meist mit seinen Tieren beschäftigt, um die er sich fürsorglich kümmert, die er aber ebenso schnell für seinen sinistren Auftrag opfert – er sieht sie als seine Legionäre in der Schlacht gegen den Menschenwahn. Häufig grummelig und abweisend, überrascht sein wechselhaftes Gemüt manchmal dadurch, dass er einen Humpen Grog gut zu heben weiß und sogar das Tanzbein schwingt. Menschen schätzt er kalt berechnend mit stechendem Blick ein und bedient sich ihrer mit weniger Skrupel als bei seinen Kreaturen. Wer ihn genauer beobachtet, bemerkt seine Angst vor Feuer und Eisen – Dämonenmal und druidische Empfindlichkeit.

Darstellung: Blasen Sie Ihre Backen auf, halten Sie sich gelegentlich den Bauch und spielen Sie mit einem Haustier (so vorhanden), solange Sie Matajew verkörpern. Ändern Sie Ihre Mimik urplötzlich von unwirsch zu fröhlich.

Zitate

»Tiere sind die besten Gefährten: Sie stellen keine Fragen und kritisieren nicht.«

(zu einem Helden mit Haustier:) »Bei Mocoschas Flügeln, das ist ja ein Prachtexemplar. Würdet ihr einer Deckung zustimmen?«

MU 17 KL 14 IN 16 CH 13 FF 13 GE 13 KK 9
 AG 2 HA 5 RA 3 TA 1 NG 5 GG 3 JZ 4
 ST 11 MR 12 LE 46 AE 83
 AT/PA 18/8 (Peitsche, 1W)
 RS/BE 1/1 (Wams)

Geb.: 19 v.H. **Größe:** 92 F

Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** braun

Talente: *Selbstbeherrschung* 11, *Tanzen* 9, *Menschenkenntnis* 10, *Pflanzenkunde* 9, *Tierkunde* 15, *Magiekunde* 10, *Abrichten* 14, *Heilkunde Gift* 11, *Stimmen imitieren* 9

Zauberfertigkeiten: *Hellsicht trüben* 6, *Große Verwirrung* 9, *Herr über das Tierreich* 14, *Zwingtanz* 10, *andere druidische Beherrschungen* 5+, *Somnigravis* 5, *Geister beschwören* 11, *Sumus Elixire* 6, *diverse Hellsichtsprüche* 4+, *Blitz dich find* 8, *Eisenrost* 6*, *Das Sinnen fremder Wesen* 7, *Druidenrache* 6, *Fluch der Pestilenz* 5, *Aerofugo Vakuum* 5*, *Brenne toter Stoff* 8*, *Dunkelheit* 7, *Hartes schmelze* 5*, *Kraft des Erzes* 10*, *Windhose* 8*

Fähigkeiten: Neben der Kenntnis um einige Zaubersprüche (mit * gekennzeichnet) ist Agrimoths Geschenk die Möglichkeit, einmal mit einem der vier Elemente Feuer, Luft, Erz und Humus beliebig lange verschmelzen und sich darin bewegen zu können.

Ausrüstung: Matajew versteckt seinen (mit allen Dolchritualen vierzauberten) Vulkanglasdolch in einem Stiefel. In seinen Gürteltaschen trägt er einen Vorrat an Chonchinissalbe, Thonnys und eine Giftpaste aus Shurinknolle. Bergkristall, Eichengalle, braune Klippechseneier und Krötenfett sind für Rituale notwendig.

Besatzung & Passagiere

Treu ergeben sind Rubec seine Adjutanta **Asmodena von Urbet-Marvinko**, die Hauptleute **Bolzek** und **Mazarino von Gabellano** von den *Westwinddrachen* und der ritterliche Navigator **Rondravio ya Tamarasco**, während die junge Bordheilerin **Feodora** etwas überfordert wirkt und versucht, dem alles beherrschenden Konteradmiral Paroli zu bieten. Der betagte dogmatische Schiffsmagier **Fadrilion Fünfstern** (Kuslik, Antimagie) hofft, im Gùldenland auf Spuren des legendären *Naranda Ulthagi* zu stoßen, zusammen mit seinen Kollegen **Premodia** (Bethana, Kampf) und **Kartor ya Istan** (Kuslik, Antimagie) soll er Garant für die Zurückverwandlung Prinz Haridiyons sein. Neben der efferdgeweihten Bordkaplanin **Alvene Terumaris**, beherbergt das Schiff den Praiosgeweihten **Praias Sonnenglut**, die Rondradienerin *Letizza* und die hesindegeweihte Historikerin **Rodothe ab Djugan'Kaij**. Zur Unterhaltung der Mannschaft trägt die Gauklerin **Ulabeth** bei, eine Elfe, die in der havenischen Efferdschule aufgewachsen ist (siehe *Tödlicher Wein*, S. 52) und neugierig auf das Land jenseits des Horizonts ist. Nebenbei spioniert sie noch für Nostria. Der Nandusgeweihte **Orphiles von Terubis** transportiert die versiegelte Truhe mit den Akten Nazir ter Vaans.

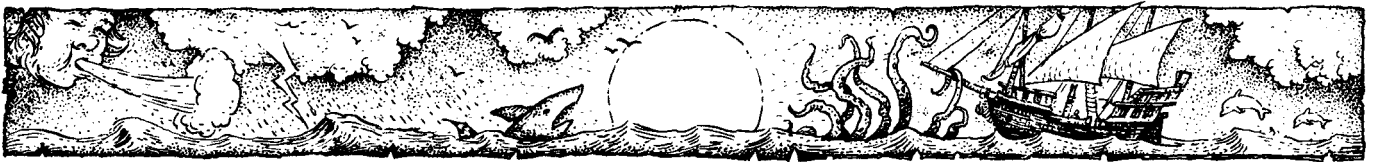
Auf der Prinz Shafir

Siberius Bramstetter, Kapitän der Prinz Shafir

Erscheinung: Ein kleiner, zerfurchter Mittfünfziger mit weißen Zöpfchen und unpraktischem Rauschbart, hinter dem stets Pfriem gekaut wird. Das rechte Auge ist weiß getrübt, das andere blinzelt wachsam. Sein linkes Bein ist ab dem Knie eine Krücke aus Eibenholz, mit der

er sich gut vernehmbar über seine Schiffsplanken bewegt. Seine kehlige Stimme überschlägt sich schnell und wird von ihm durch raumgreifende und flinke Gesten unterstützt. Siberius trägt meist grau-blaues Kusliker Linnen und eine Weste mit einigen Fetischen.

Geschichte: Siberius, der 'Seemarder', gilt als erfahrenster Gùlden-



landfahrer Aventuriens: Seit seinem zwölften Lebensjahr war er bereits sechsmal jenseits des Ozeans, immer, um lukrative Geschäfte zu tätigen. Stets gelang es ihm mit List, kaufmännischer Skrupellosigkeit und oft mehr Glück als Verstand, alle Widrigkeiten zu bestehen und wieder den Hafen von Kuslik mit seiner Fracht zu erreichen (wenn auch in einem Fall nur als einzelner Schwimmer auf einem Baumstamm aus goldenem Holz). Das traditionsreiche Haus Bramstetter war der bedeutendste Lieferant für Güldenlandwaren, ehe einige Expeditionen – darunter eine unter der Führung von Siberius' Schwester Line – verschollen blieben und sich Stover Stoerrebrandt das bankrotte Unternehmen einverleibte. Die Führung der Adlerflotte kam um den Zivilisten Siberius bei der Ausrüstung der Expeditionsflottille gar nicht herum. Was der Kapitän nur selber weiß: Seit einem Gelöbnis ist er ein Mondschaten, ein heimlicher Geweihter des Phex, dem er seine erfolgreichen Fahrten verdankt.

Charakter: Der alte Bramstetter hat bereits alles gesehen und ist kaum zu bremsen, wenn er Anekdoten aus seinen früheren Reisen erzählt, und kommentiert selbst die ungewöhnlichsten Ereignisse der Überfahrt mit lakonischen Vergleichen. Trotz seiner Umgänglichkeit schimmert immer wieder der eiskalte Händler durch: Siberius tut nie etwas ohne Gegenleistung und versucht aus Gewohnheit, aus jeder Gelegenheit größtmöglichen Vorteil zu schlagen. Er scheint nie zu schlafen, steht nachts auch selbst mal am Steuer und hält einsam mit den Sternen Zwiesprache. Für seine geliebten Würfelspiele findet er nur noch widerwillige Mitspieler, da er fast nie verliert. Seine wahre Motivation für die Fahrt nach Myranor ist, die Spur nach seiner geliebten Schwester Line aufzunehmen, für die er notfalls auch die Expedition verlassen will.

Darstellung: Lassen Sie Ihre Finger nicht zur Ruhe kommen, blicken Sie gelegentlich verträumt durch Ihre Mitspieler hindurch, anstatt sie anzusehen. Sprechen Sie mit Kaubewegungen und lassen Sie immer wieder das 'R' über den Gaumen rollen.

Zitate

»Arrr, genau wie damals, 1009, als wir nur noch vom madenverseuchten Staub des Schiffszwiebacks lebten und das Rindsleder an den Rahen tagelang im Meer einweichen mussten, um wenigstens irgend etwas zum Beißen zu haben. Hat uns acht Seeleute gekostet. Schade um die Jungs und Mädels.«

»Wir werden einen Sturm bekommen, wie ihn Efferd nur alle hundert Jahre loslässt: Mich juckt's im Holzbein, dass ich mich bis auf die Knochen kratzen möchte.«

MU 15 KL 15 IN 17 CH 14 FF 16 GE 11 KK 11
AG 2 HA 3 RA 3 TA 5 NG 4 GG 7 JZ 2
ST 14 MR 11 LE 73 KE 29
AT/PA 14/14 (Rapier, 1W+3)
RS/BE 1/1 (Weste)

Geb.: 25 v.H.

Größe: 79 F

Haarfarbe: weiß

Augenfarbe: nachtblau/weiß

Talente: *Stichwaffen 13, Schleichen 11, Sich verstecken 10, Feilschen 16, Schätzen 13, Wettervorhersage 12, Geographie 14, Götter und Kulte 10, Rechnen 10, Sprachen 13 (Mohisch, Tulamidy, Gemein-Imperial, Kerrishitsch), Sternkunde 13, Falschspiel 11, Gefahreninstinkt 12, Seefahrer 16*

Ausrüstung: Der Pfriem, den Siberius kaut, ist meist Gulmond, das ihn nächtelang wachhält. Seine linke Hand ziert ein Messingarmband, das seiner Schwester gehört hatte.

Jabato, Ausguck und Taucher

Erscheinung: Ein gerade mal acht Spann großer, muskelbepackter Waldmensch mit einer Haut dunkelrot wie Mohagoni, die von gezackten Tätowierungen übersät ist. Das Kraushaar ist im Nacken verknottet. Er trägt nur einen Lendenschurz mit baumelndem Schnickschnack, ein buntes Muschelhorn – und als Waffe das 'Schwert' eines Sägefisches.

Charakter: Jabato (Katze-gut-fließen) war der Schamane einer Tocamuyac-Sippe auf dem Perlenmeer, die in die Fänge von Krakoniern geriet, denen nur er selbst entkommen konnte und daraufhin ziellos durch ganz Aventurien bis nach Grangor wanderte. Er hält seinen Tapam für tot und gibt sich entsprechend draufgängerisch und lebensmüde: Als scharfgesichtiger Ausguck klettert er wie eine wahre Mastratte, im Kampf schont er sich nicht. Seine großen Schwimm- und Tauchkünste sollen Garant dafür sein, das Endurium zu finden. Gemäß seinem Glauben liegt hinter dem Sonnenuntergang das Totenreich, und dorthin fährt er nun.

Relevante Werte: MU 14, GE 17, KK 16

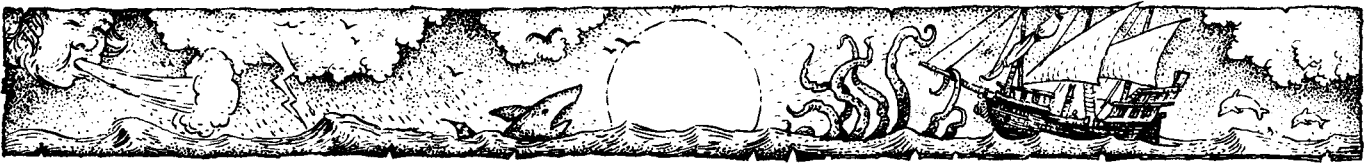
Schwimmen 17, Macht der Elemente 7, Reinigen des Wassers 10, Zeichen setzen 5

Besatzung & Passagiere

Neben den fünf Offizieren von Siberius' Stab, darunter ein Schiffsmagus, der auf Beherrschung und Verwandlung spezialisiert ist, sind die Magierin **U. L. Riccardi** (Bethana, Kampf) und die junge Puniner Analytikerin **Mirhiban** erwähnenswert, die – aufgewachsen im Dörfchen Brig-Lo – für Gildenvorsteherin Prishya von Grangor den 7. Teil des *Manuskripts von Tqelin-Ra'id* im Güldenland finden soll. Die drei Zauberkundigen haben den Kristallschädel (siehe S. 84) in Verwahrung, bis er benötigt wird. Der Botaniker **Gribaldi** langweilt sich, so lange er nur Algen untersuchen kann. Geistlichen Beistand spenden der Ingerimmgeweihte **Simiadan** und der Traviageweihte **Nestefan**.

Alanfanische Spione

... tummeln sich dank der Intrigen des Kajütenmädchens Janna hier so häufig, dass sie die *Prinz Shafir* in ihre Gewalt bringen könnten: eine taktische Meisterleistung der Hand Borons und ein Beispiel dafür, welche Nachteile öffentliche Ausschreibungen haben können. Die Matrosen **Leguzio** und **Istirde** sind Finger der Hand Borons, die Smutje, der 2. Steuermann, fünf weitere Seeleute und drei Geschützbediener konnten den Verlockungen der Perle des Südens nicht widerstehen.



Anhang III: Unikate

Das Panlinguanum (Kristallschädel)

Beschreibung: Ein gut sechs Stein schwerer Schädel aus reinem, poliertem Bergkristall, der fast menschlich sein könnte, wären da nicht die dritte Augenhöhle am Ansatz des Nasenbeins und die abnorm hohe Stirn. Eigenartige Reflexe geistern im Innern des Kristalls, der sich kühl anfühlt und leicht an der Haut festsaugt. Wenn es ganz still ist, meint man beständiges, vielstimmiges Gemurmel in der Nähe des Schädels zu hören. Ein *Gesteinskundiger* oder *Graveur* erkennt, dass mehrere (Menschen-)Generationen den Kristall bearbeitet haben müssen, ehe er diese Form angenommen hat.

Geschichte: Das Artefakt hat Aventurien einst zusammen mit jener geheimnisvollen Expeditionsflotte aus dem Guldland erreicht, deren Mitglieder um 560 v.H. vor Al'Anfa aufgetaucht und dann von den fanatischen Praiosgeweihten auf den Scheiterhaufen gebracht worden waren (Al'Anfa, S. 12). Der Schädel verlieh den Guldländern auf wundersame Art und Weise die Fähigkeit, mit den Al'Anfanern zu kommunizieren. In die Aussparung für das dritte Auge muss eine Schlüsselkomponente aus grüner Jade eingesetzt werden, um den Schädel komplett zu 'aktivieren'. Das Artefakt war damals bereits Ziel eingehender magischer Untersuchungen, wurde dann aber vom *Orden der göttlichen Kraft* (der späteren Inquisition) aufgespürt und nach Gareth überführt. Bei diesem Unterfangen verschwand der Kristallschädel und fand über Umwege einen Weg ins *Depositum der göttlichen Gnade* (siehe das Abenteuer *Zyklopenfeuer*), wo er vor kurzem geborgen werden konnte.

Die Al'Anfaner wissen als einzige um das magische Jadeauge (ein pflaumengroßer, giftgrüner Rundschliff mit punktierten Symbolen), das zur Aktivierung des Kristallschädels benötigt wird und das bis vor kurzem sorgsam in den Schatzkammern der Magischen Fakultät der Halle der Erleuchtung gehütet wurde. Entgegen den allzu selbstsicheren Aussagen der Kusliker Analysemagier werden die Liebhaber ohne al'Anfanische Hilfe nicht in der Lage sein, das überaus hilfreiche Artefakt zur Anwendung zu bringen.

Wirkung: Im Schädel 'haust' die ungeheure Essenz einer uralten guldländischen Wesenheit, die fast alle Sprachen Deres meisterte. Noch schlummert diese im Artefakt gefangene Kreatur und erlaubt das Erlernen neuer Zungen binnen weniger Stunden, doch wenn sie einst geweckt wird, wird sie den Träger des Schädels noch sehr beschäftigen. Umfasst man den Kristallschädel mit beiden Händen und konzentriert sich auf ein Gespräch in einer fremden Sprache, breitet sich glockenartig ein bläuliches Leuchten aus, das mit einem Radius von etwa fünf Schritt auch mehrere Personen erfassen kann. Während eine wispernde

Stimme im Kopf der Erleuchteten widerhallt, erhält man für 2W6 Wochen die Fähigkeit, jede fremde Sprache innerhalb kürzester Zeit (Meisterentscheid) zu lernen. Ohne das Jadeauge erlernt man jedoch nur eine fehlerhafte Variante der Sprache, die zu schwerwiegenden Missverständnissen führen kann.

Analyse: Das Artefakt wurde aufgrund seiner Fremdartigkeit selbst von den Kusliker Spezialisten nicht komplett entschlüsselt. Es trägt ein ansehnliches Quantum an Kraft in sich (ODEM ARCANUM), die oberflächlich gesehen in einer permanenten Mutanda (ANALÜS +6) mit Verständigungskomponente (+13) gebunden ist, jedoch in tieferen Strukturen von einer – nicht dämonischen – Wesenheit besessen ist (+29), die sich in einem ruhenden Zustand befindet (+34). Dass die Kraftfibrillen über dem dritten Auge lose Enden bilden, ist so gut wie nicht zu erkennen (+48), dass das Fehlen der erwarteten Komponente die Dienste des Artefakts stark beeinträchtigt, noch viel weniger (+60).



Der Gelbe Obelisk

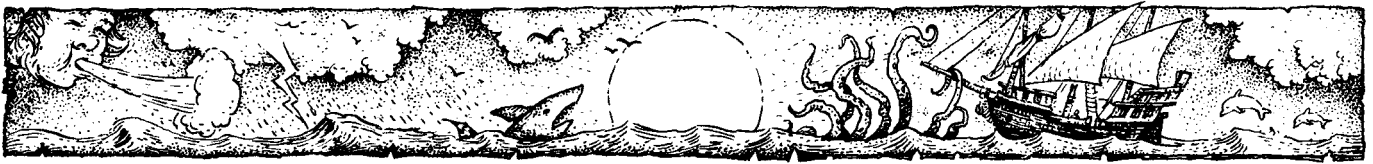
Beschreibung: ein vier Spann langer, viereckiger Säulenstein, der oben spitz zuläuft. Gelber Stein mit Kristalleinschlüssen lässt auf Sandstein schließen, der enormen Druck und Hitze ausgesetzt war. Bestreut man den Obelisk mit Sand, bleibt er an einigen Stellen kleben und bildet zwölf trollische Petroglyphen. Das Stück wiegt satte 30 Stein.

Geschichte: Harika verschweigt vehement, woher sie dieses archaische Artefakt hat.

Offenbar ist damit eine sehr unschöne Geschichte verbunden – oder eine Verwünschung, dass sie keine Auskunft darüber geben darf? Sie besaß es spätestens seit ihrer ersten Großen Fahrt und vermuteten Dereumrundung, versteckte es auf Nagaloch und findet es nun mit Hilfe der Helden wieder.

Wirkung: Wird die richtige Glyphe berührt und der Obelisk in die Galerie auf den Singenden Inseln gesetzt, löst dies einen Limbussprung zum gewünschten Ort aus – jedoch kann er nur einmal verwendet werden.

Analyse: Das von ursprünglicher Magie erfüllte Artefakt (ODEM ARCANUM) bindet durch eine ARCANOVI-Urform offenbar nur die Funktion eines Kraftspenders, ähnlich einem REVERSALIS [MAGISCHER RAUB] (ANALÜS +8). Kraft, die der Stein jedoch durch seine Struktur aus der Umgebung zu ziehen vermag (+14) und die eine bestimmte Schwingung aufweist, die so spezifisch ist, dass sie geradezu einzigartig zu nennen ist (+17): Nur an einem ganz bestimmten Ort kann dieses Artefakt einen erkennbaren Effekt auslösen (+22).

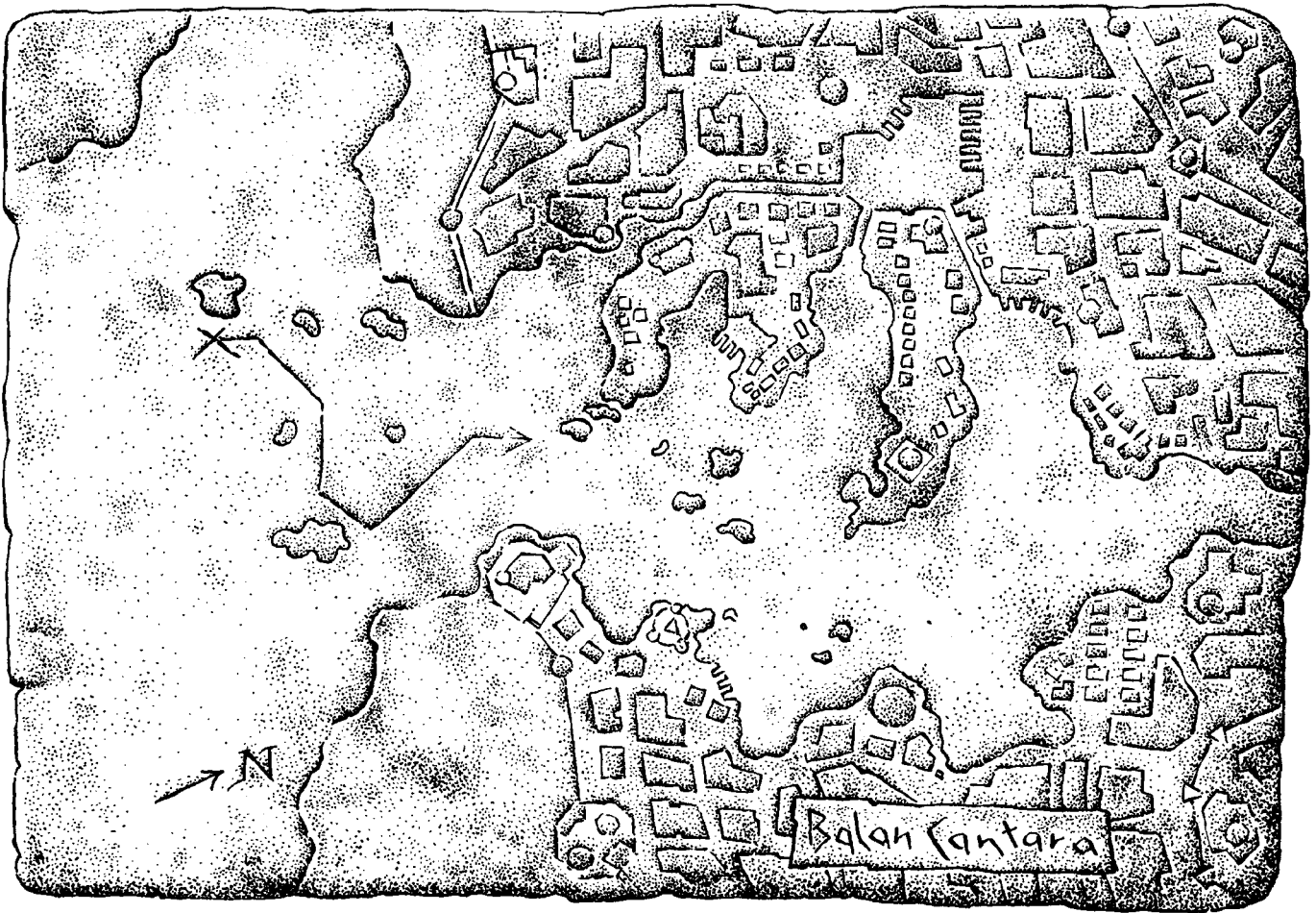


Anhang IV: Logbuch der Expedition

Hier finden Sie die wichtigsten Zeitabläufe und Daten des Abenteuers auf einen Blick. Sehen Sie die Auflistung nur als Eckpunkte an und puffern Sie Zeiträume entsprechend, wenn ihre Gruppe in Verzug gerät oder den angegebenen Tagen vorausseilt.

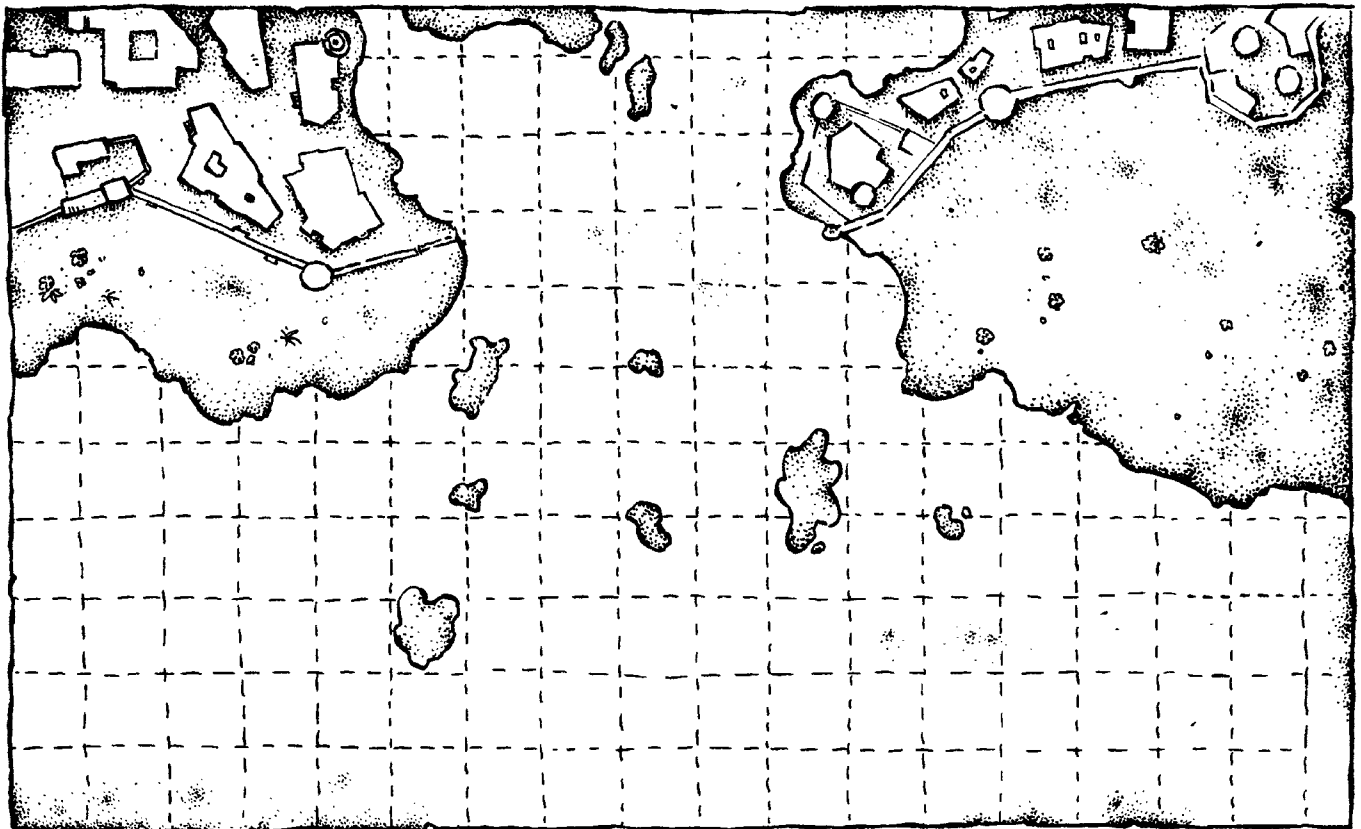
Mitte/Ende Firun Helden melden sich als Teilnehmer der Güldenlandfahrt in Grangor und erhalten Quartier im Kriegshafen.

- 5. Tsa Kontaktaufnahme des DBA
- 8. Tsa Missionsbesprechung in Grangor, Abfahrt nach Havena
- 12. Tsa Ankunft in Havena, Bergung von Bhuan Bruadirs Kupferplatte, Kampf gegen H'Ranga-Kultisten
- 13. Tsa Abschied von Havena und anschließende Überlandreise durch Windhag
- 24. Tsa Falle der Hand Borons in den Windhagbergen, die Helden brechen Richtung Harben oder Grangor auf.
- 26. Tsa Rückkehr nach Grangor und Übergabe der Kiste aus der Unterstadt
- 29. Tsa Überfall der Thorwaler auf Grangor, Vernichtung der Scheinflotte
- 30. Tsa *Tag der Erneuerung*. Aufbruch von Grangor, Fahrt zu den Zyklopeninseln
- 2. Phex Ankunft im Geheimhafen Tul'ka'var, Stabsbesprechung, abends Aufbruch der Flottille
- 4. Phex Segnung durch die Alveransfeder aus Pailos, letzter Blick auf Aventurien
- 6. Phex See der Klagenden Glocken, Begegnung mit dem 'namenlosen' Geisterschiff
- 8. Phex Raub in Harikas Kajüte
- 10. Phex Krakenmolchlauch voraus
- 11. Phex Sturm, Erwachen des Klabaubermanns
- 13. Phex Begegnung mit den Ziliten
- 16. Phex *Tag des Phex*, Kaperung der *Prinz Shafir* durch die Al'Anfaner
- 17. Phex Strafexpedition gegen die Al'Anfaner, Versenken der *Bal Honak*
- 20. Phex Efferds Kerker taucht auf.
- 21. Phex Sumpffieberepidemie auf der *König Tolman*
- 24. Phex *Glückstag*, Erreichen der Insel Nagalosh, Harika sucht nach dem gelben Obelisk, Kampf vor der Insel
- 27. Phex Aufbruch von Nagalosh, der Vulkan bricht aus.
- 29. Phex Kampf zwischen Pottwal und Riesenqualle
- 30. Phex Beginn der Flaute, Harika lässt die Schiffe durch die Beiboote ziehen.
- 1. Per. *Saatfest*, Beginn der Rattenmorde
- 10. Per. Das Brennende Meer, Attacke der Karchysi, Zerstörung der *Prinz Shafir*
- ca. 13. Per. Flucht vom Quallenfriedhof
- 16. Per. Hochzeit auf der *Lamea*
- 17. Per. Wasserhosensturm, Strandung auf einem Riff
- 18. Per. Verhandlungen mit den Al'Anfanern von der *Monzanith*
- 23. Per. Die flottgemachten *Prinzessin Lamea* und *König Tolman* verlassen das Riff.
- 24. Per. Rubec übernimmt das Kommando, Harika wird arretiert
- 28. Per. Atoll der Menschenfresser, Kommunikation mit den Eingeborenen scheitert.
- 1. Ing. Harika wieder Leiterin der Expedition, Abschied vom Atoll
- 4. Ing. Der Efferdswall
- 7. Ing. Singende Inseln, Erkundung des Archipels
- 8. Ing. *Tag des Aufbruchs*, Aktivierung der Galerie der Obelisken und Limbusreise in den Kobaltgrund
- 11. Ing. Kampf gegen die serovischen Piraten, die *König Tolman* geht verloren.
- 16. Ing. Mündungsgebiet vor Balan Cantara, Umschiffen der Verteidigungsanlagen
- 17. Ing. Morgens Befreiung Prinz Haridiyons, die Lamea muss fliehen und lässt die Helden zurück.



Bhuan Bruadirs Kupferplatte (evtl. Handout für die Spieler)

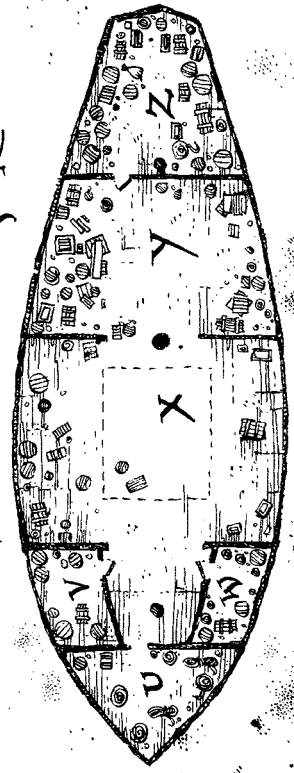
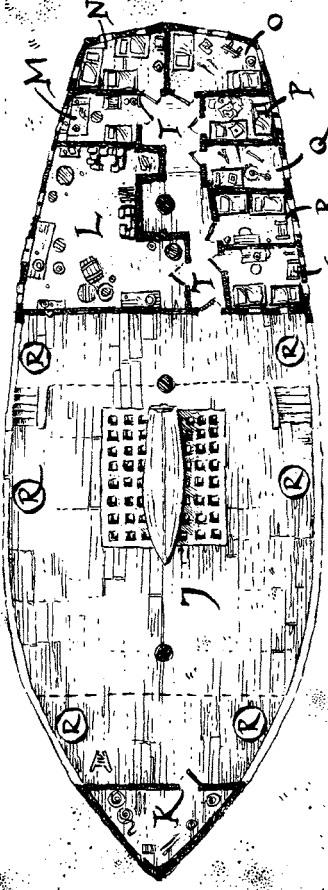
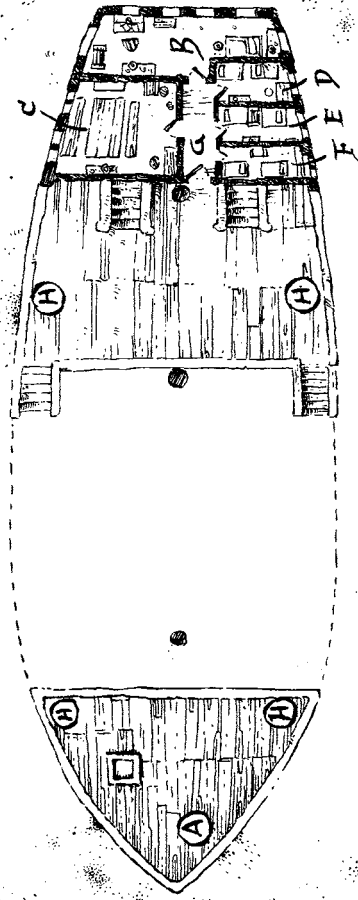
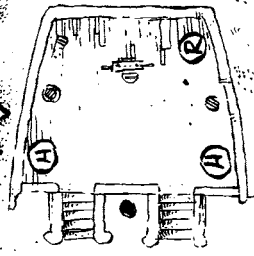
Die Einfahrt nach Balan Cantara (siehe S. 64)



Ihrer Horaskaiserlichen Majestat Schiff

Prinzessin Lamea

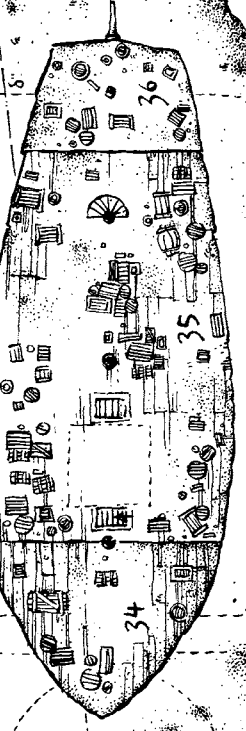
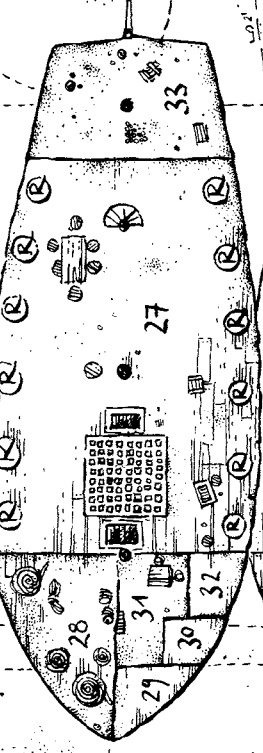
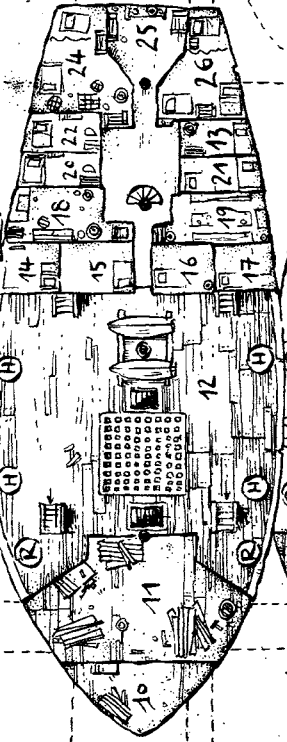
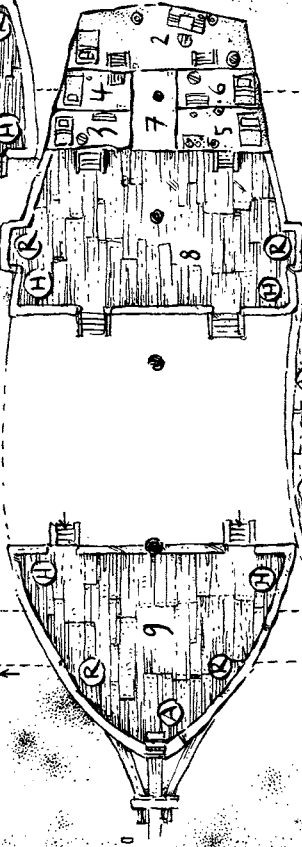
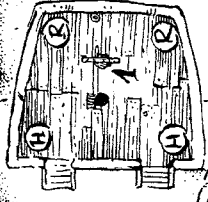
- (R) Retze
- (A) Aal
- (H) Hornisse

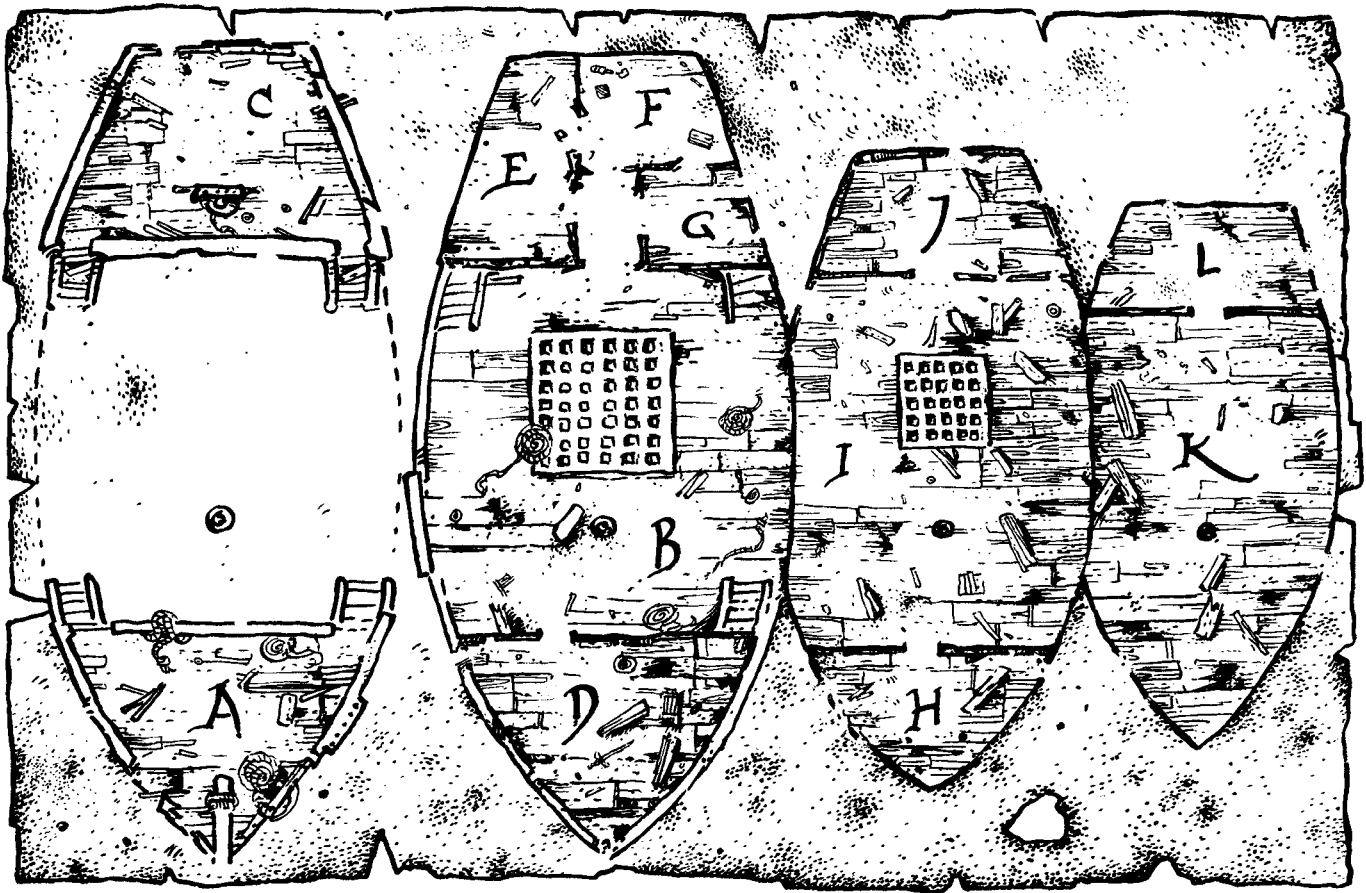


Ihrer Horaskaiserlichen Majestat Schiff

König Tolman

- (R) Retze
- (A) Aal
- (H) Hornisse





Decksplan des Geisterschiffs

Palastinsel vor Balan Cantara

Mit dem Segen Ihrer Kaiserlichen Majestät
 Amene III. Firdayon von Vinsalt,
 Kaiserin des Horasreiches,
 Königin zu Yaquiria & Dról & Südmeer &c.,
 durch Beschluss der Horaskaiserlichen Admiralität
 und mit Unterstützung
 der Derographischen Gesellschaft
 sei hiermit folgendes kundgetan:

Güldenlandexpedition geplant!

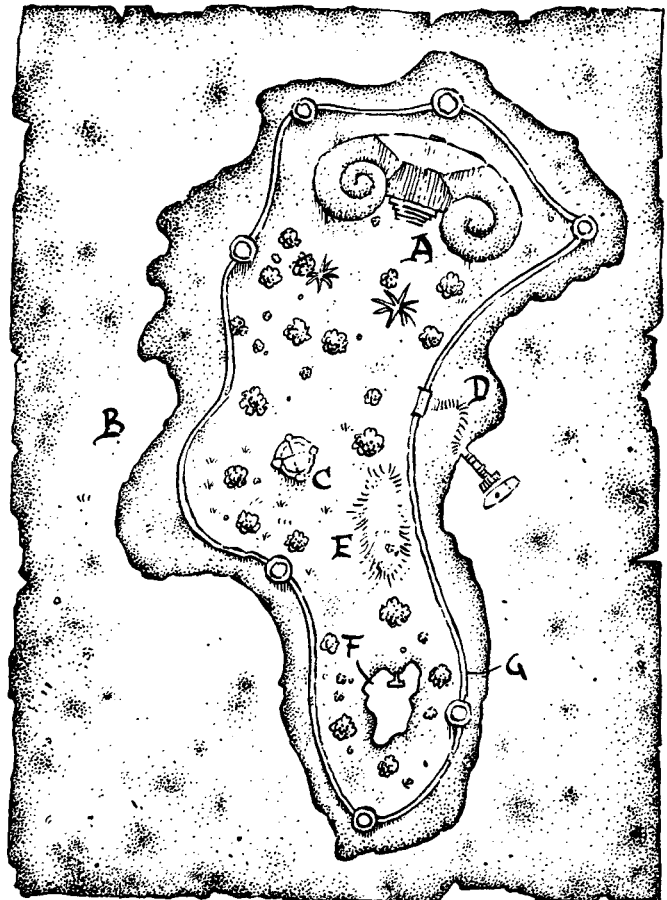
Gesucht werden noch für dieses Frühjahr
 unerschrockene Kämpen von untadeligem Gebaren
 zur avesgefälligen Erkundung
 der unbekanntten Gestade
 jenseits des Meers der Sieben Winde.

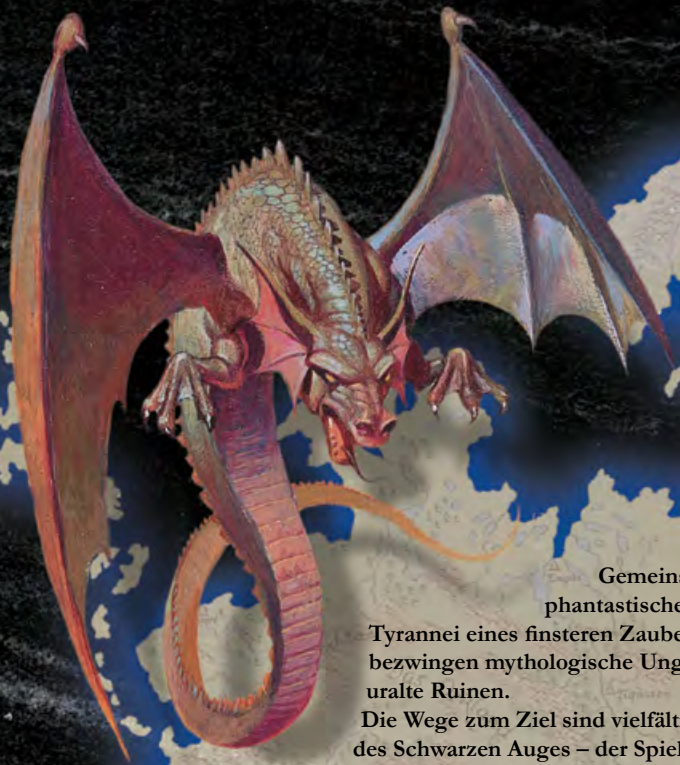
Vornehmlichst:

Gelehrte mit arkaner und weltlicher Reputation, erfahrene Seeleute, Abgänger anerkannter Kriegerakademien, tatkräftiges Handwerksvolk und erfahrene Glücksritter anderer Professionen, die der Expedition zu Ruhm und Ehre gereichen mögen.

Gez. Fiago ya Dascovia,

Director des horaskaiserlichen Rekrutierungsbüros Grangor





AVENTURIEN

Folgen Sie uns ins Land der Phantasie! Hier haben Sie die Möglichkeit, als tapferer Krieger oder weise Magierin, als unerschütterlicher Zwerg oder weltgewandte Streuerin Abenteuer zu bestehen, die Sie sich bislang kaum zu erträumen gewagt haben. Als Held des Schwarzen Auges stehen Ihnen ungezählte Möglichkeiten offen!

Gemeinsam mit den anderen Helden treten Sie in einer mittelalterlich-phantastischen Welt gegen die Mächte des Schicksals an, befreien Landstriche von der Tyrannei eines finsternen Zauberers, entlarven intrigante Grafen, retten Entführte, bezwingen mythologische Ungeheuer, führen Liebende zusammen oder erforschen uralte Ruinen. Die Wege zum Ziel sind vielfältig und gefährlich, und nur der Meister des Schwarzen Auges – der Spielleiter – weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Ihre Ideen, ihr Mut und ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück sind gefordert, um erfolgreich aus solchen Abenteuern hervorzugehen – und Ihre Phantasie, Ihre Kreativität, Ihr Wille, sich gemeinsam mit anderen von Aventurien begeistern zu lassen.

REISE ZUM HORIZONT

Güldenland! Allein der Name erweckt Gedanken an uralte Kulturen, sagenhafte Reichtümer, exotische Gewürze und bizarre Tierarten – und die Tatsache, daß jede Fahrt hin und zurück mit einem unabschätzbaren Risiko verbunden ist, wirkt eher anziehend auf Entdecker und Abenteurer. Bislang waren die Überfahrten wagemutige Einzelunternehmungen, aber nun hat sich das Horasreich mit aller seiner Staats- und Finanzmacht der Erforschung des Güldenlandes und der Förderung des Handels angenommen und seine berühmteste und erfahrenste Kapitänin mit dieser Aufgabe betraut. Aber das Horasreich liegt mit den Thorwalern in einem erbitterten Piratenkrieg, und auch die Nordleute zieht es nach Westen, in ihre alte Heimat Hjaldingard. Daß auch das Mittelreich und Al'Anfa gerne ein Stück des erwarteten Kuchens hätten, versteht sich von selbst, und so entspinnt sich noch vor Beginn der Fahrt ein Geflecht aus Intrigen, in das niemand anderes als die Helden verwickelt sind ...

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 100

SPIELER

1 Spielleiter und 3 – 6 Spieler ab 14 Jahren

KOMPLEXITÄT

(Meister/Spieler):
mittel

ANFORDERUNGEN (Helden):

Interaktion, Talenteinsatz,
Kampffertigkeiten, Zauberei

STUFEN 4 – 8

ORT UND ZEIT

aventurische Westküste
und Meer der Sieben Winde,
30 Hal / 1023 BF

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie das Abenteuer-Basis-Spiel; dieses Buch enthält alle weiteren Informationen, um als Meister des Schwarzen Auges eine Gruppe von Spielern durch das Abenteuer zu führen. Kenntnis der Boxen Götter, Magier und Geweihte, Fürsten, Händler, Intriganten und Die Welt des Schwarzen Auges ist für den Meister hilfreich, aber nicht erforderlich.

ISBN 978-3-95752-922-0

10349PDF